
CASUS Belli
jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine
87 juin juillet 95
THOAN
Jouez dans les mondes de Philip José Farmer
Majistra
Au-delà de Paorn, des terres magiques
Dixie
Les cartes à l'assaut du wargame
M 3168 - 87 - 35,00 F-RD
255 FB - 9,20 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F
Suite des Chroniques du ChaOs, notre grande campagne médiévale-fantastique.

CAP SUR L'AVENTURE

il existe encore des terres inexplorées...



Caraïbes 1991

MICHEL HONAKER
L'HYDRE DE TSWAMBA SALU
KENYA 1889
FLEUVE NOIR







Pérou 1995



Sibérie Orientale 1994

Collection
AVENTURES ET MYSTÈRES

INÉDITS
29 F

FLEUVE



TM

Maîtrisez la Magie

Jeu de cartes INTERACTIF pour jouer ou COLLECTIONNER













Vous connaissez SPELLFIRE ™
Vous appréciez SPELLFIRE ™
Bénéficiez de l'offre spéciale BOOSTER qui vous est spécialement réservée !





Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition



Prix conseillés : Starter (2 paquets de 55 cartes) : 90 F. - Booster (15 cartes) : 25 F

Je souhaite bénéficier de l'offre spéciale **«boosters SPELLFIRE ™»** et recevoir:

❑ **5 boosters.. 100 F. (au lieu de 125 F.)**

❑ **1 Starter ....90 F.**

Ci-joint mon règlement de ....(franco de port) à l'ordre de **Jeux Descartes,**
1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15.

NOM..PRENOM..............................

ADRESSE..

CODE POSTAL.............................VILLE...

Offre valable pour la France métropolitaine jusqu'au 31 juillet 1995.





Voir notre publicité pleine page plus loin dans ce numéro

87 Sommaire



Critiques

Aides de jeu & articles



Scénarios de jeu de rôle

Couverture : Alexis Santucci.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 16 & 101*
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.
*Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 93.*

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.

Oui, oui, nous aussi on aurait bien aimé vous communiquer les résultats du sondage dans ce numéro, mais le dépouillage n'est pas terminé. Ceux d'entre vous qui sont étudiants comprendront la raison : les stagiaires qui analysent vos questionnaires (plus de 2500 réponses !) sont en pleine période de partiels... Promis juré, vous saurez tout dans notre prochain numéro qui, signalons-le, sortira le 26 juillet.

En cette fin mai, la presse s'intéresse de nouveau au jeu de rôle. Si les avis des journalistes sont partagés, ils essayent plus cette fois d'expliquer à leurs lecteurs ce qu'est ce loisir à la fois répandu et mal connu. On vous en parle plus longuement dans la rubrique « En direct de la rédaction ».

Enfin, une nouvelle qui fait plaisir, c'est le succès remporté lors du Salon des jeux à la Porte de Versailles par les deux nouveautés françaises en jeu de rôle : *Légendes des Contrées oubliées* (critique dans CB n° 86) et *Thoan*, que vous pouvez découvrir dans ce numéro. La création française se porte bien, merci, et on ne peut pas la taxer d'uniformité, surtout si l'on y ajoute l'arrivée de *miles christi* (voir nos Têtes d'affiche). Du beau, du bon, de l'original, du bien fait, chacun dans son genre. A vous de jouer !

Didier Guiserix

La doubl

Le jeu de rôle : qu'est-ce que c'est?

Vous pouvez toujours demander notre brochure gratuite consacrée à la présentation du jeu de rôle, pour la diffuser et informer votre entourage. Un nouveau tirage en a été réalisé, vu le nombre de vos demandes. Pour vous la procurer, envoyez-nous une enveloppe grand format (21 x 29,7) libellée à votre adresse et suffisamment affranchie (au moins 4,40 F).

Le poing de vue du Barbare déchaîné

**Un doute cruel m'assaille (voir p. 109) ! Pourquoi, alors que certains médias (*Le Point*, *Libération*, *Le Parisien*, TF1, France 2, France 3) semblent faire leur reportage sans trop d'a priori, pourquoi donc, M6 chaîne TV de « jeunes » et le *Figaro Magazine*, organe de presse de « vieux », privilégient-ils le sensationnalisme et l'approximation. Nous leur expliquons pourtant ce qu'est le jeu de rôle de la même façon.
Mais si nous sommes convaincants et crédibles, cela prouve notre science de la manipulation des foules. Et si nous nous embrouillons un peu, nous sommes de dangereux mongoliens à surveiller de près.
Et puis, toujours cette rengaine à propos de ce jeu qui vient juste d'arriver en France ! Alors qu'on joue au jeu de rôle depuis plus de quinze ans et que nombre de joueurs sont actuellement des chargés de famille ayant dépassé la trentaine ! Mais après tout, ces journalistes-ci sont peut-être manipulés ? Par qui ? Une grande secte sans doute ! Aux ramifications internationales ! La preuve : ils n'en parlent jamais, et personne n'y a jamais fait allusion. Même pas *Infos du Monde* ! Troublant non ? A part ça, pensez aux vrais dangers de la vie réelle du monde qui nous entoure : quand un de vos copains exhibe un couteau ou une arme à feu en classe, expliquez-lui que vous n'êtes pas dans un téléfilm américain et que ces choses-là sont vraiment dangereuses !**


Photo : Jérôme Bohbot

VIVA ZAPPATA !
Enfin des passionnés de paintball qui se la jouent différemment du look treillis et lunettes de soudeur. Pour jouer en couleurs, contactez Sports & Aventures, 81 avenue Gambetta, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.66.77.11.

du chef !

Une double page d'entrée pour vous présenter la sélection du chef, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

Mise en jeu !

Chaque bimestre, *Casus Belli* s'associe avec un éditeur pour vous faire gagner des cadeaux ayant trait au monde du jeu. Cette fois-ci, vous pourrez gagner un exemplaire du jeu de rôle *Elfquest*, d'après la bande dessinée du même nom, édité en français par Halloween Concept.



Le saviez-vous ?

Un dessin animé *Elfquest* serait en préparation, produit par Edward Pressman, le producteur des films *The Crow*, *Street Fighter* et *Judge Dredd*.



Laurent Henninger, notre éminent responsable wargame, fait du rangement dans ses étagères de jeux, et se sépare, entre autres, de nombreux collector's SPI. Pour profiter de l'aubaine, contactez-le au 45 83 95 61 (domicile) ou 42 31 89 04 (bureau).



Quand un entomologiste repère un beau papillon, il prend soin de l'attraper et de l'épingler proprement. Angelica Cottington, elle, quand une petite faerie pointe le bout de ses ailes, l'écrase méchamment entre les pages de son livre. Il n'y a pas de nom pour qualifier l'amateur de fées séchées... (Le livre de fées séchées de Lady Cottington, de Terry Jones et Brian Froud, édité chez Glénat.)

Voici la liste des gagnants de notre précédente mise en jeu (Casus n° 86). Ils recevront un exemplaire du jeu de base de *Spellfire* :
Beabdelmalek Yazid (93 Aulnay-sous-Bois), Bertrand Fabrice (16 Cherves-Richemont), Blanc Jean-Denis (77 Le Mée-sur-Seine), Bonnome Xavier (13 Marseille), Boucher Nicolas (91 St-Germain-les-Corbeil), Boullier Willy (53 Champfremont), Bourruencier Manuel (77 La Ferté-sous-Jouarre), Cahoua Yaniv (06 Nice), Castro Steeve (30 Barjac), Chalifour Samuel (86 Poitiers), Couillien Danie (Waterloo, Belgique), Couty Pacôme (75 Paris), Delepine François (91 Ris-Orangis), Delion Julien (64 Hendaye), Ducroux Elwis (18 Saint-Martin d'Auxigny), Falgas Julien (57 Metz), Farah Cyril (95 Sarcelles), Filloque Jean-Yves (27 Val-de-Reuil), Foudriar Lionel (57 Phalsbourg), Fourdrinoy Julien (77 Sauvigny-le-Temple), Gerard David (70 Luxeuil-les-Bains), Grelier Armand (76 Rouen), Gula Pascal (54 Villers-la-Montagne), Havet Mathias (59 Bailleul), Herves Gaël (24 Périgueux), Lambert Philippe (52 Chaumont), Larrive Pierre-Jean (28 Luisant), Leborgne David (62 Camblain-Châtelain), Legin Matthias (67 Bischoffsheim), Legrand Céline (58 Pougues-les-Eaux), Luigi Sbaffi (Shape, Belgique), Maechler Jacques (67 Strasbourg), Mallet Laurent (95 St-Ouen l'Aumône), Nivelle Marc (77 Othis), Parrent Richard (01 Dortant), Perais Nolwenn (91 Champlan), Preguica Jérôme (95 Montmagny), Tournier Gaël (17 Retaud), Troestler Stéphane (67 Rosheim), Ugazzi Hervé (13 Marseille).

Prochain numéro : **le 26 juillet**

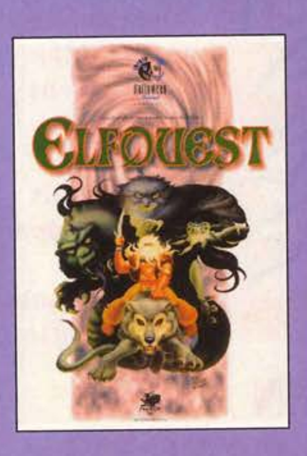
Ne manquez pas notre prochain hors-série spécial scénarios, en kiosque et en boutique le 28 juin.

Magie à tous les étages !

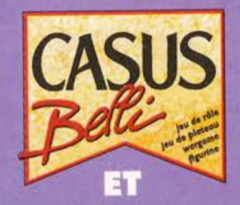
Quel que soit votre univers médiéval-fantastique favori, allez jeter un œil sur Majistra le pays des magiciens (p. 80-84), que vous utilisiez le monde de Paorn ou non. Vous nous en direz des nouvelles !

Mise en jeu !

SOYEZ PARMI LES 30 GAGNANTS D'UN EXEMPLAIRE D'ELFQUEST



OFFERTS PAR



ET



Halloween Concept

Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli – Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

Mise en jeu ! Casus Belli 87
Tirage le 3 juillet 1995

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....
....
....



Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents cet été ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE



L'actualité des jeux de cartes à jouer et à collectionner (JC)² débute en page 12.

Delcourt

• **Légendes des Contrées oubliées** : l'écran, avec un scénario, devrait être disponible.

Délires

• **Ecryme, la geste des Traverses** : *Eole* est paru (voir Têtes d'affiche), *Itinérance* (juin) est un supplément de 80 pages, moitié background, moitié scénarios, sur le thème d'une caravane de dirigeables.

Descartes/Eurogames

• **Thoan** : l'écran de Thoan (dessiné par Siudmak) contiendra un scénario (juin).
• **L'appel de Cthulhu** : *Frères de sang II* (scénarios très second degré ; juin), *Guide des Investigateurs* (juillet-août).
• **Shadowrun** : *La dame de cœur* (scénario ; paru).
• **Ambre** : *Chevalier d'Ombre* (guide ; juillet-août).
• **Ars Magica** : *La tempête* (scénario ; paru), *La crête des brumes* (scénario ; juillet-août).
• **Mutant Chronicles** : *Impérial* (guide ; voir Têtes d'affiche), l'écran, *le Manuel du Franc-tireur* (mai-juin), *Capitol* (guide ; juillet-août).
• **Star Wars** : L'écran du maître de jeu (très beau) est disponible, il contient de nombreux synopsis d'aventures.
• **Château Falkenstein** : traduction de ce jeu dont le cadre est un XIX[e] siècle alternatif (juillet-août).
• **Menace sur Tèr** est un jeu Eurogames réalisé en partenariat avec l'Unicef. C'est un jeu de coopération ayant pour thème l'équilibre écologique.

Games Workshop France

• **Warhammer JdBF** : *Warhammer arcanes* (nouvelle boîte de magie ; paru).
• **Warhammer 40.000** : *Codex Ultramarines*, tout sur les Space Marines (paru).

Grendel Records

• **Arkham Memories tome II** propose 6 morceaux de musique d'ambiance composés par Denis Boras (juin). **Heroic fantasy vol. II**, de Philippe Katoire, présente également 6 morceaux (paru).

Halloween Concept

• **Toon** : Première extension permettant de jouer la version toon de L'appel de Cthulhu, Star Trek, Donjons & Dragons et – première mondiale – In Nomine Satanis/Magna Veritas (juin).
• **Over the Edge** : Cette traduction-adaptation du jeu de rôle de Jonathan Tweet sera publiée dans le courant de l'été.
• **L'écran pour Elfquest** devrait être disponible (avec scénarios et feuilles de personnages).

Hexagonal

• **Vampire** : *Livre de clan : Toréador* (guide ; paru).
• **Mage** : L'écran est disponible (avec un superbe dessin original d'Olivier Frot), *La trame du destin* (scénario ; juin).
• **Loup-garou** : *Rage sur New York* (aventure ; juin).
• **Rolemaster** : *Rolemaster Compagnon III* (supplément de règles ; juillet).

Kaze Animation

• **Les chroniques de Lodoss 4** sont disponibles, et vous devriez voir d'ici fin juin : **Kôjiro !**, **Ranma 1/2 vol.2**, **Maps vol.2**, **The Cockpict** et surtout **Iria vol. 2**. Kaze organise courant juillet un cycle *Cinemanga* de sept programmes d'animation au cinéma Forum UGC de Paris. Renseignements auprès du cinéma.

Les Liaisons Dangereuses

• **Les Liaisons Dangereuses** est un jeu par correspondance géré entièrement à la plume d'oie (ou au stylo). Ambiance plus proche du grandeur-nature que du wargame. Nombre de participants limité. Contact : Mademoiselle Luce de Jaffray, 48 avenue du Docteur Durand, appt. 545, 94110 Arcueil.

Le dicton du bimestre :
Les magiciens, c'est un peu comme les poissons, sauf que c'est l'inverse. Faut absolument les attraper avant le 3e niveau ! (proverbe nain).

Ludis

• **Kult** : L'écran contiendra un index, une feuille de personnage et deux scénarios (début juin). *Taroticum* est une grande campagne (fin juin).

Ludodélire

• **Formule Dé** : Le grand prix du Brésil est paru. Prochain circuit prévu à la rentrée scolaire : le Japon.
• **Manhattan** est prévu pour cet été. C'est la traduction du titre élu jeu de l'année 1994 en Allemagne. Il s'agit de construire des tours dans des mégapoles.
• Il existe de nouvelles règles pour **Terrain Vague**, qui rendent les parties beaucoup plus courtes.

MultiSim

• **Rêve de Dragon/Oniros** : une nouvelle collection, présentant sous une forme révisée des textes prévus pour l'ancienne édition de Rêve de Dragon, naîtra début juillet.
• ATTENTION : Le supplément **Du voyage et des voyageurs** a eu des problèmes de fabrication, comme les acheteurs ont pu s'en rendre compte (les pages se détachaient). L'éditeur, en accord avec l'imprimeur et les boutiques, lance une grande opération de reprise. Dès la mi-juin, ramenez votre vieil exemplaire et repartez avec un livre doté d'une vraie reliure.
• **Nephilim** : *L'alchimie* (tome 3 des sciences occultes) paraîtra en mai, avant *La kabbale* (tome 2, fin juin), complétant ainsi les livres-sources sur les trois « magies » des Nephilim.
• **Chimères** : *La croisée des chemins* est une campagne se déroulant autour d'une auberge médiévale de Champagne (juillet).

Neimad

• Ce prolifique fanéditeur nous propose deux nouvelles créations en matière de jeu de rôle. Ça ne se prend pas (trop) au sérieux, c'est présenté de façon cheap, mais c'est drôle. Il y a donc **SOS DP**, où l'on joue des détectives privés « comme à la télé » (8p., 8 F), et **L'île du docteur Smeurf**, où l'on incarne des smeurfs, des espèces de mutants zombies étranges (8p., 8 F). Le tout est disponible (port compris) auprès de Damien Jendrejeski, 42 rue Pierre Sémard, 93130 Noisy-le-Sec.

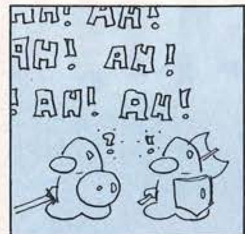
Nestiveqnen

• **Guide des horizons féeriques : volume 2 : Châteaux et Chimères, carnets de route d'un architecte aven-**


L'ŒUF CUBE
Tous les univers du Jeu de Rôle
24, rue Linnée - 75005 PARIS - 45 87 28 83

MONGHOL & GHOTA









turier est un recueil de bâtiments médiévaux-fantastiques (bientôt).

Oriflam

- **RuneQuest** : *La voie du sabre* est la traduction de Land of Ninja (mai-juin).
- **SPQR** : *Éléphants de guerre* est un module (mai-juin).
- **Chill** : *Lycanthropes* (supplément ; juin).
- **Cyberpunk 2020** : *Arazaka Brainworn* décrit des corporations (juin).
- **Elric** : *La nef des fous* (aventures ; paru), *Grimoire de bronze* (recueil de magie ; juillet).

Ormékiane Production

- **Eléckasë** : La carte du monde d'Eléckasë est disponible. Elle est en couleur, de format 50x70 cm. Elle est vendue avec un scénario court. *La gazette n° 5* et le supplément *Armagedon* seront disponibles début juillet. *Armagedon* décrira le Chaos, la Loi, la Balance, le Pendule, les Dieux, ainsi que la troisième partie de La quête des joyaux-étoiles.
- Le nouveau **JpC de combats d'arts martiaux** a commencé. Renseignements auprès d'Ormékiane, au 4 rue de Paradis, 75010 Paris.

Sans peur et sans reproche

- Le jeu de rôle **miles christi** devrait être disponible. Voir nos Têtes d'affiche pour une avant-première.

Siroz Productions

- **Gurps** : *Gurps Vampire* (fin juin).
- **Bloodlust** : L'écran du jeu est réédité.

Spear

- La société Spear propose dès avril des boîtes **Soirées de meurtre** (murder-parties) en prêt-à-jouer.

Tamise Productions

- Le **volume 1 du dictionnaire des langues elfiques** (le quenya et le telerin) devrait être disponible.

TSR en français

- **Dark Sun** : *L'Alliance voilée* (guide) est disponible.
- Les prévisions de traductions seront décidées pour l'Europe entière lors de la Gen Con. Une version modifiée de *First Quest* semble prévue, ainsi que la traduction des nouveaux *Player's Handbook* et *Dungeon Master Guide*.

Vents d'Ouest

- Cette maison d'édition de BD se lance dans le jeu de plateau, avec quelques produits qui ont l'air bien amusants. Sur le thème moto (Joe Bar oblige) : **La Bourre**, parcours autour d'un pâté de maisons ; et **Trajectoires**, un jeu de course qui rappelle nos jeux d'école, quand on s'affrontait sur une feuille de papier, en faisant glisser nos feutres sur des parcours dessinés au Bic. **BD, le jeu**, consiste à essayer de faire éditer sa BD chez un éditeur. Rude parcours, mais où il n'est pas nécessaire de savoir dessiner.

MADE IN AILLEURS

Les dates de parution indiquées ci-dessous sont celles prévues pour les États-Unis. Il faut ajouter 1d40-4 jours pour déterminer quand ces produits seront disponibles en France.

Atlas Games

- **Over the Edge** : *The Myth of Self* est un recueil de quatre scénarios (juin).
- **Champions** : *Foxbat Unhinged !* est une aventure parodique de super-héros (juillet).

Avalon Hill

- **ASL** : Enfin des règles pour jouer en solo au plus célèbre des wargames tactiques (bientôt). Attention il vous faudra avoir au moins ASL, Yanks et Beyond Valor pour utiliser ASL solo.
- **Geronimo** : jeu de plateau stratégique et diplomatique sur les guerres indiennes de 1850 à 1890 (devrait être disponible).
- **Stonewall in the Valley** est le quatrième wargame de la série American Civil War.
- **Starship Troopers**, le jeu de 1976, est réédité (sans changement semble-t-il), sûrement à cause de la sortie prochaine d'un film sur ce roman de Robert Heinlein (*Etoiles garde-à-vous*, en français).

Black Dog Publishing

- **Höl** : un jeu étrange (voir Têtes d'affiche).
- **The Last Super** est une aventure « adulte » pour Vampire.

BTRC

- **Corps** (2nd edition) : Corps était à l'origine un jeu de rôle contemporain. Avec cette nouvelle édition, il se mue en système générique adaptable à n'importe quel univers. Proche de Gurps, il utilise un seul dé à 10 faces, tout en limitant les jets puisque tout talent supérieur à la difficulté de l'action donne une réussite automatique.

Chameleon Eclectic

- **Psychosis : Ship of Fools** est un livre-jeu de rôle tout à fait étrange (voir Têtes d'affiche).

Chaosium

- **Pendragon** : *Beyond the Wall of Pendragon* est un supplément sur les Scots et les Pictes (juin ?).
- **Elric !** : *Atlas of the Young Kingdoms* (supplément ; juin ?).

FASA

- **Earthdawn** : *Adept's Way* (supplément ; devrait être paru), *Horrors* (recueil d'abominables ; mai-juin).
- **Shadowrun** : *Aztlan*, tout sur la megacorpo Aztechnology et la nouvelle Mexico (juin-juillet).
- **Battletech** : *1st Somerset Strikers* est un guide sur les dessins animés américains *BattleTech* (paru).



Le saviez-vous ?

La polémique sur les dangers du jeu de rôle n'est pas nouvelle. Dès le XVIII[e] siècle, des lettrés se sont inquiétés de la vogue des romans : les lecteurs n'allaient-ils pas, en s'identifiant au héros, perdre contact avec la réalité ? À la fin du XIX[e] siècle, la vogue des romans-feuilletons relance la polémique. Et c'est sans parler du cinéma, ou des séries télé ! Le point commun de tous ces détracteurs : ils s'insurgent contre l'identification *passive* du lecteur-spectateur. Et les nouveaux détracteurs du jeu de rôle (reprenant ces arguments obsolètes), en plus d'avoir dépassé la date de fraîcheur, semblent oublier que dans le jeu de rôle on agit soi-même, on ne s'identifie pas à un héros créé par quelqu'un d'autre ! Parfois on se sent fatigué de lutter !



PHILIBERT

12 rue de la Grange - 67000 Strasbourg - Tél. : 88 32 65 35 - Fax : 88 32 26 37

NOUVEAU !

Frais de port 15% de la valeur de la marchandise pour tout achat compris entre 100F et 399F

(arrondi au franc inférieur)

GURPS NVLLE EDITION 223
CONAN 159
GURPS MAGIE 139
GURPS ECRAN 94
GURPS HORREUR 132
GURPS CYBERPUNK 132
GURPS JAPON 132
GURPS SPACE 132
GURPS WESTERN 132
GURPS ESPACE 137
GURPS VAMPIRE 161

NEPHILIM 224
ECRAN NEPHILIM 39
LES VEILLEURS 79
LES TEMPLIERS 170
LION VERT 115
LES ARCANES MAJEURS 142
LE SOUFFLE DU DRAGON 208
MYSTERES 132
SELENIM 180
L'ATALANTE FUGITIVE 113

SHADOWRUN 237
ECRAN SHADOWRUN 63
TIREZ SUR LE DRAGON 72
ECLIPSE TOTALE 72
GUIDE DE SEATTLE 189
SUPPLT SHADOWRUN 40
LE DEMON DANS LA BOUTEILLE 85
LA REINE EUPHORIA 85
GUIDE NEOANARCHISTE DE L'AMERIQUE... 170
LES VOLEURS DE NARCOPUCES 94

CTHULHU 5eED CARTON 190
NOUVEL ECRAN CTHULHU 72
LES ANNEES FOLLES 250
LES GRANDS ANCIENS 132
LES MYSTERES D'ARKHAM 151
LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE 115
EXPERIENCES FATALES 114
RETOUR A DUNWICH 114
KINGS SPORT 114
NIGHTMARE AGENCY 122
FRERES DE SANG 123
LES CONTES DE MISKATONIC 94
TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS 246
DOSSIER SPECIAL CTHULHU 40
LES ASTRES SONT PROPICES 123
L'EVASION D'INSMOUTH 150
LA CHOSE SUR LE SEUIL 114
AVENTURES DANS LA REGION D'ARKHAM 123
LE MANUEL DU GARDIEN 104
STRANGE AEONS 99
CTHULIAN ENCYCLOPAEDIA 79
MISKATONIC UNIVERSITY 88

STAR WARS 180
MANUEL DU MAITRE 115
MAT DE CAMPAGNE STAR WAR 76
LE GUIDE DE L'EMPIRE 113
BATAILLE DU SOLEIL D'OR 62
OUTRESPACE 65
SUPPLEMENT STAR WAR 103
GUIDE DE L'ALLIANCE 133
PLUIE D'ETOILES 66
LES RECUPERATEURS 66
MAN D'INSTR DU GEN CRACKEN 82
LE DOMAINE DU MAL 72
L'ETOILE DE LA MORT 93
LES COORDONNEES D'ISIS 72
CRISE DANS LA CITE DES NUAGES 72
MEURTRE DANS LA CITÉ DES PROFONDEURS 72
L'ENLEVEMENT DE CRYING DAWN 75

STAR WARS VO
GALAXY GUIDE N°3 86
HAN SOLO SOURCE BOOK 148
THE LAST COMMAND SOURCEBOOK 148
WANTED BY CRACKEN 99
GALAXY GUIDE N°9 99
GAMEMASTER HANDBOOK 118
THE HEIR TO THE EMPIRE ... 118
GALAXY GUIDE 7 99
STAR WARS MINIATURE COMPANION 99
DARK EMPIRE SOURCEBOOK 165
PLANET TO THE GALAXY VOL 3 99
GALAXY GUIDE 10: BOUNTY HUNTER 99
GALAXY GUIDE 11: CRIMINALS 99
THE MOVIE TRILOGY SOURCEBOOK 165
CRACKEN REBEL OPERATIVES 99
REBEL SOURCE BOOK 2nd EDIT 145
IMPERIAL SOURCE BOOK 2nd EDIT 145
STARWARS SOURCE BOOK 2 nd EDIT 145
GALAXY GUIDE N°6 99
ADVENTURE JOURNAL VOL 1N°1 79
ADVENTURE JOURNAL V1N°2 79
ADVENTURE JOURNAL V1N°3 79
ADVENTURE JOURNAL VOL1N°4 79
GOROTH SLAVE OF THE EMPIRE 99
CREATURES OF THE STAR WARS GALAXY 99
FLASHPOINT : BRAK SECTOR 99

CHIMERES 225
ECRAN CHIMERES 79
TAROT CHIMERES 69
ANTEROS 109

WARHAMMER JDR BASE 180
MORT SUR LE REIK 150
LE POUV DERR LE TRONE 138
LE SEIGNEUR DES LICHES 114
ECRAN WARHAMMER 38
1ER COMPAGNON DE WARHAMMER 114
LE FEU DANS LA MONTAGNE 114
LE SANG DANS LES TENEBRES 104
LA MORT SUR LE ROCHER 104
LA GUERRE AU ROYAUME ... 114
SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT 123
LE CHATEAU DE DRECHENFELS 123

JRTM 199
MORIA 110
LES RANGERS DU NORD 110
LA LORIEN 110
ISENGARD 110
LES ENTS DE FANGORN 110
LES CAVALIERS DE ROHAN 65
LES V OLEURS DE THARBAD 65
RIVENDELL 65
LES PORTES DE MORDOR
LES ASSASSINS DE DOL AMROTH 65
LES CREATURES DES TERRES DU MIL. 84
LA PORTE DES GOBELINS 65
LE ROYAUME PERDU DE CANDOLAR 107

MERP II VO COLLECTOR 199
MERP II (SOFT COVER) 132
ACCESSORY PACK 99
CAMPAIGN GUIDE & MAPS 132
ARMOR CAMPAIGN SUPP 198
VALAR & MALAR 99
MINAS TIRITH 165
POSTER MAPS 99
PALANTIR QUEST 119
TREASURES OF MIDDLE EARTH 132
MORIA 165
CREATURES OF MIDDLE EARTH 132
ELVES 119
DAL GULDAR 165
NEW MAP SET 79
NEW GAZETTEER 132
VALAR & MAIAR 112
DOL GULDUR 155

ROLEMASTER
MANUEL DES COMBATS 68
MANUEL DES PERSONNAGES 100
MANUEL DES SORTS 119
ECRAN ROLEMASTER 59
CREATURES ET TRESORS 125
ROLEMASTER COMPANION 105
L'HORREUR D'ORGILLION 65
ROLEMASTER COMPANION II (VF) 125
ROLEMASTER COMPANION III(VF) 125
GAMEMASTER LAW 132
CREATURES & MONSTERS 165
ARMS LAW STAD REVISED 105

VAMPIRE 156
GUIDE DU JOUEUR 167
ECRAN VAMPIRE 66
DES CENDRES AUX CENDRES 93
LES LIENS DU SANG 59
CHICAGO BY NIGHT 150
SUCCUBUS CLUB 139
DIABLERIE AU MEXIQUE 93
LIVRE DU CLAN TOREADOR 99
DIABLERIE BRITAIN 53
CLANBOOK BRUJAH 53
CLANBOOK GANGREL 53
CLANBOOK MALKAVIAN 53
CLANBOOK NOSFERATU 53
PLAYER'S GUIDE TO SABBAT 81
CLANBOOK TOREADOR 53
CLANBOOK TREMERE 53
PLAYERS GUIDE ED2 115
ANARCH COOKBOOK 81
NEW ORLEANS BY NIGHT 95
DARK COLONY 81
BERLIN BY NIGHT 81
A WORLD OF DARKNESS 81
WORLD OF DARKNESS MUMMY 71
STORYTELLERS HANDBOOK 95
SABBAT STORRYTELLERS 81
WHO'S WHO AMONG THE KINDRED 84
BOOK OF NOD 44
CLANBOOK VENTRUE 53
LOS ANGELES BY NIGHT 95
THE KINDRED'S MOST WANTED 81
ELYSIUM THE ELDER WAY 81
THE ETERNAL STRUGGLE 54
VAMPIRE DIARY 79
DIRTY SECRETS OF THE BLACK HAND 95
CLANBOOK ASSAMITE 53
D.C. BY NIGHT 95
SEA OF CSHADOWS 62
BLOOD WAR (ROMAN) 52

LOUP GAROU 189
ECRAN LOUP GAROU 75
RITE DE PASSAGE 83
LA VOIX DES LOUPS 103
RAGE ACROSS AUSTRALIA 100
MONKEYWRENCH : PENTAX 64
WHO'S WHO AMONG WERWOLVES 64
FIANA TRIBE BOOK 54
GET FENRIS TRIBE BOOK 54
CHILDREN OF GAIA 54

IN NOMINE SATANIS NELLE EDIT° 209
NOUVEL ECRAN IN NOMINE 95
INSH'ALLAH 120
DEMENTIA PROFUNDIS 120
HEAVEN AND HELL 120
MUCHO PESOS CAPHARNAÜM 120
SCRIPTARIUM VERITAS 137
DEUS EX MACHINA 120

BLOODLUST 226
ECRAN BLOODLUST 94
FLOCONS DE SANG 137
L'ENCLUME ET LE MARTEAU 137
SOUVENIRS DE GUERRE 137
LES JOYAUX DE PÔLE 151
CONTES ET LEGENDES 137
LES FRERES DE LA NUIT 137
LES VOILES DU DESTIN 199

BITUME MK5 139
ECRAN BITUME 84
PARIS BREST 109
PIZZA PIQUETTE 104

SCALES 209
ECRAN SCALES 93
POLITIQUE 132
TECHNOLOGIE 132
MAGIE 132

CYBERPUNK 225
ECRAN CYBERPUNK 85
SOLO OF FORTUNE NLLE ED 120
NIGHT CITY REEDITION 208
FORLORN HOPE 132
PROTECT & SERVE 137
LES ENFANTS DE LA NUIT 137
CHROME 126
CHROME II 126
CORPORATE BOOK 1 120
EUROTOUR 133
MEDIA FRONT 66
VIRTUAL FRONT 59
SOLO OF FORTUNE II 66

RUNEQUEST 230
ECRAN RUNEQUEST 90
LES MONTS ARC EN CIEL 118
LES RUINES HANTEES 88
LES SECRETS OUBLIES 209
GUERRIERS DU SOLEIL 190
LES ROI DE SARTAR 160
GENERTELA (NVLLE EDITION) 200
LES DIEUX DE GLORANTHA 210
SOUS LE SIGNE DU CHAOS 137
LE MAITRE DES RUNES 137
LA VOIE DU SABRE 217
LAND OF TERROR 172

ELRIC 236
MELNIBONE 217
ECRAN DE JEU STORM 84
LE VOLEUR D'AMES 128
LE LOUP BLANC 114
LES SORCIERS DE PAN TANG 132
PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES 137
LES SEIGNEURS DES MERS 137
LA NEF DU FOU 127
THE UNKNOWN EAST 184

PENDRAGON 230
ECRAN PENDRAGON 88
CHEVALIER AVENTUREUX 190
SANG ET LUXURE 140
L'ENFANT ROI 198
MERLIN 96
THE BRONZE GRIMOIRE 88
THE UNKNOWN EAST 100
BEYOND THE WALL 118

ARS MAGICA 237
ECRAN ARS MAGICA 90
MAITRE DES NUITS 85
SUPPLEMENT ARS MAGICA 40
LE GRIMOIRE DU MAGE 185
L'ALLIANCE BRISEE 104
ALLIANCES 104
SONGE D'UNE NUIT D'ETE 136

AMBRE 237
TAROT D'AMBRE 199
SUPPLEMENT AMBRE 40

ELECKASE 208
ECRAN 91
LE PROPHETE ET LE DRAGON 130
MAGIES 132
ENTRE OMBRES ET LUMIERES 125
CARTE GEOGRAPHIQUE 59

ELFQUEST VF 161
ECRAN ELFQUEST 99

ONIROS 171
ECRAN ONIROS 45
LA DAME DES SONGES 109

KULT 230
ECRAN KULT 95

REVE DE DRAGON 266
SECRET DE MURINGHEN 110
UN REVE EN BOLDZARIE 124
L'ŒUF DE PSILUMA 109
DU VOYAGE ET DES VOYAGEURS 189
LA DAME DES SONGES 109

ONIROS 171
ECRAN ONIROS 53

TSR
GUIDE DU MAITRE 129
MANUEL DES JOUEURS 129
BESTIAIRE MONSTRUEUX 189
BESTIAIRE DES ROYAUMES OUBLIES 133
BESTIAIRE RAVENLOFT 189
L'AVENT. DANS LES ROY. OUBLIES 133
MYTHES & LEGENDES 142
MANUEL DU GUERRIER 119
MANUEL DES VOLEURS 119
MANUEL DU PSIONIQUE 119
MANUEL DU MAGICIEN 119
RECUEIL DE MAGIE 127
MANUEL DU BARDE 119
DARKSUN 182
LIBERTE (FREEDOM) 163
LES NEGOCIANTS DES DUNES 89
ECRAN DU MAITRE 59
FEUILLES DE PERSONNAGES 83
SELENAE (MOONSHAE VF) 74
LES CATACOMBES DE SOIR ETOILE 62
MANUEL DES RODEURS 119
MANUEL DU PRETRE 119
MANUEL DU RANGER 119
MANUEL DES NAINS 119
LE MONDE DES ELFES NOIRS 127
TRIBU D'ESCLAVES 78
ROYAUME D'EPOUVANTE (RAVENLOFT) 189
LA DEMEURE DE STRAHD 89
CONTACT MORTEL (RAVENLOFT) 65
DRACONOMICON 130
ARMES ET EQUIPEMENT 119
DIEUX DES MONSTRES 119

TARIF COMPLET TSR
sur simple demande

AVALON HILL
ASL 330
ASL ANNUAL 95 132
CARTES SL ET ASL 35 pièce
BEYOND VALOR 265
YANKS 270
PARATROOPER 141
PARTISANS 145
WEST OF ALAMEIN 365
HOLLOW LEGIONS 165
LAST HURRAH 118
RED BARRICADES 165
CODE OF BUSHIDO 265
GUNG HO 370
CROIX DE GUERRE 260
KAMPF GRUPPE PEIPER I 296
BREAKOUT NORMANDY 220
MAHARAJA 220
GUERILLA 196
M.B.T. 220
HISTORY OF THE WORLD 240
TURN POINT STALINGRAD 196
ADVANCED THIRD REICH 370
COLONIAL DIPLOMACY 399
GERONIMO 285

CLASH OF ARMS
PREUSSIG EYLAU 290
MONT ST-JEAN 290
MONT ST-JEAN DELUXE 790
AUERSTAEDT 240
WAVRE 198
1806 THE EAGLE TURN EAST 345
ACHTUNG ! SPITFIRE 290
LANDSHIPS 210
OVER THE REICH 263
BORODINO '41 228

THE GAMERS
ARDENNES 240
ENEMY AT THE GATES 290
APRIL'S HARVEST 215
IN THEIR QUIET FIELDS 229
FORCE EAGLE'S WAR 252
NO BETTER PLACE TO DIE 220
OMAHA 330
GD 40' 280
HUNTER FROM THE SKY 290
GUNDERIAN'S BLITZKRIEG 283
ENEMY AT THE GATES 430
STALINGRAD POCKET 163
AUSTERLITZ 270
YOM KIPOUR 215

GMT
AFRICANUS 125
JULIUS CÆSAR 325
BRITAIN STANDS ALONE 236
A FAMOUS VICTORY 220
GREAT BATTLES OF ALEXANDER DELUXE 360
THE BATTLE OF WATERLOO 290
DICTATOR (MODULE PR JULIUS CÆSAR) 95

AUSTRALIAN DESIGN GROUP
WORLD IN FLAME 435
PLANES IN FLAME 165
ASIA AFLAME 132
AFRICA AFLAME 132

COLUMBIA GAMES
DIXIE BULL RUN (JEU DE 60 CARTES) 67

VICTORY GAMES
ACROSS FIVE APRIL 229
PELOPONNESIAN WAR 259
CARRIER 259
2nd FLEET 229
3rd FLEET 270
5th FLEET 270
6th FLEET 222
7th FLEET 259
PACIFIC WAR 360
GULF STRIKE 3rd Ed 296

AZUR WISH
EUROPA UNIVERSALIS 350
EXTENSION EUROPA 88
XENOR 295
LA FOI ET LE GLAIVE 295
GRAND SIECLE 319
SALVE 290
ROSSYÏA 1997 340

ORIFLAM
LA GUERRE DES HEROS 269
LES DIEUX NOMADES 269
LES AILES DE LA GLOIRE 235
AFRICA 250
STALINGRAD 235
SPQR 350
ELEPHANT DE GUERRE (SPQR) 125

DESCARTES
BARBE NOIRE 250
CONDOTTIERE 290
DUNE 290
BLOOD BERETS 230
DIPLOMATIE 289
JUNTA 230
RES PUBLICA ROMANA 279
CIVILISATION 290
MUTANT CHRONICLES 231

Rossyîa 1917 - 340F
Achtung ! Spitfire - 299F
Borodino 1941 - 228F
Elephant de guerre (SPQR) - 125F

LES CARTES Françaises

	Starter	Booster
Intervention divine	65	19
Spellfire	85	21
Doom trooper	49	15
Kabal	75	19
Magic l'ass.	49	15
Rennaissance		10
Trading Cards		
Blood Wars	65	18
Star Trek	65	25
Sim city	75	19
Fallen empires		10
et les autres...		

COMMENT COMMANDER ?

par courrier sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 400FF) ou **par téléphone** au 88 32 65 35 avec N° de CB ou en contre remboursement.

LES ENVOIS SONT POSTES EN **RECOMMANDE** - COLISSIMO 60FF **port gratuit POUR TOUTE COMMANDE MINIMUM DE 400 FF (SAUF COLISSIMO)**

Heartbreaker

- **Mutant Chronicles** : *Bauhaus* (guide ; paru).

Hogshead Publishing

- L'éditeur anglais du magazine *Interactive Fantasy* a acheté à Games Workshop la licence de **Warhammer Fantasy Roleplaying Game**. On verra donc la réédition du jeu de base, de la campagne *The Enemy Within*, puis (en juillet) *Apocrypha Now*, un recueil de règles parues dans *White Dwarf* ; et enfin (en août) de nouveaux scénarios avec *The Dying of the Light*.
- **FRUP** est un jeu de rôle satirique, situé dans un mode d'heroic fantasy où les tables de la loi sont les règles d'un jeu de rôle « venues d'un autre univers ? » ! Peut-être en août si les augures sont favorables.

Ianus Publications

- **Project A-Ko** est un jeu de rôle inspiré du dessin animé du même nom. Diffusé uniquement en vidéo, *Project A-Ko* est une série parodique de nombreux autres mangas. Cela permettra donc aux mangaphiles d'adapter presque toutes leurs séries préférées grâce à ce système. La réalisation est sympathique, les combats sont gérés par un système de cartes à jouer.

ICE

- **Rolemaster** : *Creatures & Monsters 3rd ed.* (reprise des monstres des Creatures & Treasures I et II), *Standard Rules* (règles génériques pour la 3e édition ; paru), *Gamemaster Law* (règles ; août).
- **MERP II** : *Lake-Town* est un supplément pour la série des citadelles (paru). *The Hobbit* est un jeu de plateau familial de conception allemande, traduit en anglais (juin), *The Shire* (la Comté) paraîtra en août.
- **Hero Games** : *The Ultimate Mentalist* (guide ; juillet).

Palladium Books

- **Rifts®** : *Rifts Dimension Book III : Phase World Sourcebook* (supplément sur les Cosmo-Knights, la First Race, etc. ; disponible), *Rifts World Book VII : Rifts Undersea* (guide sous-marin ; mai-juin). Voir le Portrait de famille de cette gamme p. 36-37.

Pariah Press

- **The Whispering Vault** : *Gamemaster's Pack* (supplément avec écran ; devrait être disponible).

Precedence

- **Immortal** : *Dream Stroke*, supplément sur les rêves (juin).
- **Slasher** est un jeu de cartes (pas à collectionner) où les participants essayent de mettre au point le scénario d'un film d'horreur de sous-série Z. Des idées intéressantes, mais une réalisation assez moyenne.

ProFantasy Software

- Cette compagnie informatique commercialise un programme permettant de créer des cartes de pays, de donjons et autres souterrains, sous le nom de **Campaign Cartographer**. Il fonctionne sur IBM PC. Contact : ProFantasy Software, Cannon Wharf, Surrey Quays, London SE8 5RT, Angleterre. Tél. : (19/44) 71.237. 0027.

R. Talsorian Games

- **Cyberpunk 2020** : *Neo Tribes* (tribus nomades du nord des États-Unis ; juin-juillet), *Edge Runner Inc.* (12 corpos pour mercenaires ; juin-juillet).
- **Cybergeneration** : *Virtual Front* (guide ; paru).
- **Castle Falkenstein** : *Steam Age* est un recueil de véhicules et d'engins (voir Têtes d'affiche), *Comme il faut* (guide pour le meneur de jeu ; plus tard).

Steve Jackson Games

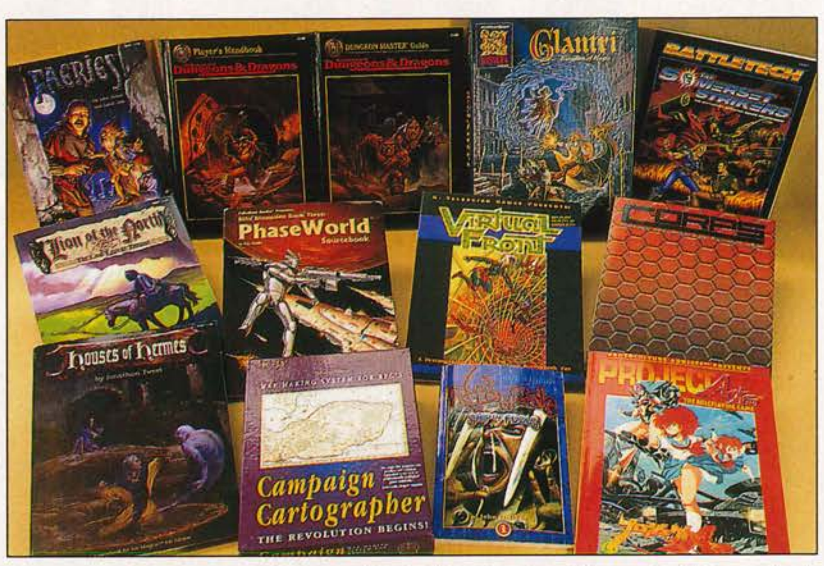
- **Gurps** : *Gurps Voodoo* (paru), *Gurps Robots* (juin).

TSR

- **L'édition 1995 de Advanced Dungeons & Dragons** est là. Avec de nouvelles couvertures, des règles légèrement réécrites, mais surtout une présentation enfin agréable et de haut niveau. Il ne s'agit pas d'une nouvelle édition dans le sens où les règles ne sont pas modifiées d'un iota, mais bien d'une nouvelle maquette. Cette édition devrait être traduite en français pour fin 95 début 96. Seul reproche : à la fin du Player's Handbook, on n'a toujours pas le récapitulatif des tables d'équipement et de compétences, ce qui est pourtant plus qu'utile à la création des personnages.
- **AD&D** : *The Dancing Hut of Baba Yaga* (donjon avec plein de pièces, pour haut niveau ; disponible), *The Complete Book of Necromancers* (supplément pour meneur de jeu ; disponible) ; *Encyclopedia Magica vol. III* (tous les objets magiques d'AD&D ; mai-juin).
- **Mystara** : *Glantri : Kingdom of Magic* (complément de campagne avec CD audio en v.o. ; disponible), *Mark of Amber* (aventure avec CD audio ; juin).
- **Planescape** : *A Player's Primer to the Outlands* (guide touristique pour joueurs avec CD audio en v.o. ; mai-juin), *In the Cage : A guide to Sigil* (guide ; mai-juin), *The Factol's Manifesto* (supplément ; juin-juillet).
- **Forgotten Realms** : *The Seven Sisters* (guide sur les sept sœurs des Royaumes oubliés ; mai), *The Swords of the Dales* (aventure ; mai-juin), *Spellbound : Thay, Rashemen & Aglarond* (complément de campagne ; juin-juillet).
- **Ravenloft** : *Circle of Darkness* (aventure ; mai-juin), *Chilling Tales* (aventures ; juin-juillet).
- **Dark Sun** : *Beyond the Prism Pentad* (guide plus scénario ; juin-juillet).
- **Birthright** est un nouveau jeu de rôle (sans doute compatible avec AD&D), mais dans lequel les personnages débutants commencent en étant déjà rois, empereurs ou barons de royaumes entiers (juillet-août).

West End Games

- **Star Wars** : *Flashpoint/Brak Sector* (un secteur de la galaxie ; paru).



- **Shatterzone** : *Stock Ships, Vessels of the Compendium* (guide pour construire des vaisseaux ; paru).

White Wolf

- **Vampire – The Masquerade** : *DC by Night* (supplément sur Washington ; paru), *The Inquisition* (chronique d'une institution encore vivante ; juin).
- **Werewolf – The Apocalypse** : *Croatan Song* est une BD de 80 p. (juin-juillet).
- **Mage – The Ascension** : *Halls of Arcanum* (guide sur cette société secrète ; juin), un jeu de tarots est prévu pour juillet, espérons qu'ils seront tirés de ceux que l'on peut voir dans le livre de base.
- **Wraith – The Oblivion** : *The Quick and the Dead* (supplément sur les spirites ; juin), *The Hierarchy* (la bureaucratie du monde des morts ; juillet-août).
- **Mind's Eye Theater** : *Antagonist* est un supplément sur le sabbat (juillet-août).
- **Street Fighter** : *The Perfect Warrior* (campagne ; avril).
- **Changeling : The Dreaming™** est le nouveau et dernier jeu de la série Storyteller (juillet), *Book of Storyteller Secrets* est le nom de l'écran du jeu (août).

Wizards of the Coast

- **Ars Magica** : *Lion of the North* (voir Têtes d'affiche), *House of Hermes* (réédition pour la 4e édition de *The Order of Hermes* ; paru), *Faeries* (guide ; disponible).
- **Everway** : un nouveau type de jeu de rôle (juillet-août).
- **Roborally** : le jeu de plateau, qui était épuisé, va être réédité.

En Espagne

Cela faisait un petit moment que nous n'avions pas de nouvelles de nos voisins de la péninsule ibérique. Rattrapons donc un peu notre retard...

Chronopolis

- Le jeu **Universo** est un système générique, assez proche du Basic Role Playing de Chaosium. En plus du livre de base, on peut déjà se procurer les univers : *Jurasia* (voyage dans le temps), *Dalgor* (med-fan), *Superheroes Inc*, *Midgard* et *Göttämerung*.
- **Commandos de Guerra** est un jeu de rôle sur la Seconde Guerre mondiale.

Contact : Chronopolis Ediciones, Aptdo de Correos 329, 28230 La Rozas de Madrid, Espagne.

Joc

- **Almogàvers** est un jeu médiéval-fantastique, mais néanmoins fortement basé sur les guerriers mercenaires catalans du XIVe siècle. Attention, le jeu n'est pas écrit en espagnol, mais en catalan.

Et tous les produits sur 3615 Casus

Jeux de cartes à jouer et à collectionner (JC)²

Rubrique écrite en noir sur fond blanc, donc dite : en noir sur fond blanc !

Atlas Games

- **On the Edge** : L'extension *Shadows*, conçue par Jonathan Tweet, propose 117 cartes sur les criminels et les bas-fonds d'Al-Amrja (mai-juin). *Arcana*, par John Nephew, contiendra 153 cartes sur les pouvoirs magiques (août).

Blue Brain

- **Opération Blast** devrait être en boutique. C'est un jeu stratégique militaire, pour deux joueurs ou plus, dont le but est de détruire les dix provinces des adversaires. Pour cela, on dispose d'unités de production, d'argent, et d'unités de combat divisées en cinq familles : Europe, États-Unis, Pays de l'Est, Asie et Pays arabes. Vous pouvez mélanger plusieurs familles dans votre paquet, mais comme dans la plupart de ces jeux de cartes, il est conseillé de n'en utiliser que deux ou trois. *Opération Blast* est relativement simple : les unités de production produisent et doivent être défendues, les unités de combat

Relais Jeux Descartes

JEUX DU MONDE

à Toulouse

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL : 61 23 73 88

Commandez au 61 23 73 88, par fax au 62 27 18 10 ou par courrier sur papier libre à l'adresse indiquée en bas de page. Frais de port (Colissimo : 48h) : 35,00 f. Paiement par Carte Bleue sur simple appel téléphonique, chèques ou mandats acceptés.

COLLECTOR CARD GAMES

Jeux en V.O.

MAGIC Starter (4th Edition)	49 F
Booster (4th Edition)	15 F
Booster (Revised)	15 F
Fallen Empires	9 F
ICE AGE Starter	49 F
Booster	15 F
SPELLFIRE (1st Ed.)	40 F
Booster (1st Ed.)	12 F
Booster Ravenloft	12 F
Booster Dragonlance	12 F
Booster Forgotten Realms	17 F
Booster Artifacts	17 F
SPELLFIRE (2nd Ed. V.O)	60 F
BLOOD WARS Starter	45 F
Rebels & Reinforcement	14 F
Factools	14 F
JYHAD Starter	55 F
Booster	17 F
ON THE EDGE Starter(Lim. Ed.)	55 F
Booster (Lim. Ed.)	12 F
Booster cut-ups project	14 F
STAR TREK Deck	55 F
Booster	18 F
Alternate Universe Booster	18 F
SUPER DECK	58 F
GALACTIC EMPIRES : Deck	65 F
Booster	15 F
ILLUMINATI Deck (Lim. Ed.)	65 F
Booster (Lim. Ed.)	15 F
ILLUMINATI Factory Set	495 F
STAR OF GUARDIANS Starter	60 F
Booster	20 F
ECHELON OF FIRE	65 F
Booster	22 F
ECHELON OF FURY	65 F
Booster	22 F
WYVERN (Lim. Ed.)	50 F
Booster (Lim. Ed.)	16 F
DIXIE BULL RUN	55 F
RAGE Starter	52 F
Booster	13 F
ULTIMATE COMBAT Starter	55 F
Booster	20 F

Jeux en Français

SPELLFIRE Starter	74 F
Booster	20 F
DOOMTROOPER Starter	44 F
Booster	14 F
HIGH TECH COMBAT Starter	54 F
Booster	16 F
MAGIC Starter	45 F
Booster	14 F
INTERVENTION DIVINE Starter	63 F
Booster	18 F
KABAL Starter	69 F
Booster	17 F

Accessoires-Magazines-Divers

Deck daemon Software.(PC)	229 F
Porte Cartes (x10)	6 F
Feuilles Porte Cartes (x10)	15 F
Mastering Magic Cards	110 F
Mystical Companion(MTG)	39 F
Codex of Shadows (MTG)	34 F
Duelist #3, #4, #5	24 F
Lotus Noir #1	40 F
Scrye #3, #4, #5, #6, #7	28 F
Shadis #11 A 19	28 F
From the Mana Born #6	30 F
Stones/Pouch/Card Box	26 F
Illuminati Player's Guide	119 F
Spellfire Reference Guide	80 F
Pocket Player's Guide (MTG)	55 F
Jyhad Player's Guide	49 F
Star Trek Player's Guide	105 F
Magic Calendar	76 F
T-Shirt Clock (MTG)	125 F
T-Shirt Jyhad	140 F
Flights of fantasy	379 F
Slasher - The Final cut	99 F
Arena (MTG)	35 F
Whispering Woods (MTG)	35 F
Shattered Chains (MTG)	35 F
Final Sacrifice (MTG)	35 F

Sélection d'imports

ROLE PLAYING GAMES

AD&D	
• Dancing Hut of Baba Yaga	58 F
• Book of Necromancers	105 F
• Player's Hdk (New Ed.)	149 F
• Master Guide (New Ed.)	115 F
• Encyclopedia Magica V.3	150 F
• Thri-Keen of Athas	95 F
• Elminster Ecologies V.1	58 F
• Ruins of Zhentil Keep	150 F
• Sword of Dales	45 F
• Circle of Darkness	58 F
• Light in Belfry	99 F
• Glantri Kingdom of magic	190 F
• In the cage : Sigil	95 F
• Player's primer to outlands	99 F
• Seven Sisters	99 F
• V. Richten guide to fiends	78 F
• Savage Baronies	120 F
A.C.E AGENTS	115 F
ADVENTURES IN FANTASY	75 F
AFTERMATH	189 F
ALBEDO	140 F
ARIA	210 F
Aria Worlds	185 F
ARS MAGICA	
• Houses of Hermes	119 F
• Lion of the North	98 F
• Faeries	119 F
BEYOND THE SUPERNATURAL	150 F
BLOODSHADOWS	210 F
• Wilderness	125 F
BUREAU 13	135 F
CADILLACS & DINOSAURS	135 F
CALL OF CTHULHU	
• Miskatonic University	90 F
• Cristal de Bohemia(Spain)	55 F
CASTLE FALKENSTEIN	165 F
Steam Age	99 F
CORPS GLOBAL CONSPIRACY	65 F
CYBERSPACE	140 F
CYBERPUNK	
• Virtual Front	84 F
DANGEROUS JOURNEYS	195 F
DARK CONSPIRACY	165 F
DC HEROES , 3RD ED.	140 F
DON'T LOOK BACK	140 F
DRACULA	152 F
DREAMPARK	105 F
EARTHDAWN (SOFT)	127 F
• The Adepts way	125 F
ESPERAGENTS	75 F
FASTER THAN LIGHT	145 F
FITH CYCLE	150 F
FREEDOM FIGHTERS	99 F
• GARDASIYAL (Tekumel)	305 F
GUARDIAN	75 F
GURPS	
Witch world	129 F
Aliens	129 F
Bestiary	119 F
Illuminati	119 F
Supers (2nd edition)	119 F
High-tech	129 F
Wildcards	129 F
Cliffhangers	115 F
Ultra-tech	119 F
Fantasy	125 F
China	129 F
Magic items	129 F
Psionics	119 F
Camelot	129 F
Scarlet pimpernel	90 F
Robin Hood	129 F
Callahan's saloon	129 F
Imperial Rome	119 F
Middle ages 1	129 F
Cyberworld	119 F
Chtorr	129 F
Espionnage	129 F
Bunnies & burrows	119 F
Arabian nights	119 F
Atomic Horror	119 F
Creatures of the night	129 F
Vampire	139 F
Vampire companion	139 F
Werewolf : apocalypse	139 F
Fantasy adventures	129 F
Cyberpunk adventures	129 F
Time travel adventures	129 F
Martial arts adventure	129 F
Space adventures	129 F
Super adventures	119 F
Operation Endgame	119 F
Religion	139 F
Magic items II	129 F
Timeline	129 F
Grimoire	119 F
Mage the ascension	139 F
Voodoo	119 F
• Cthulhu Punk	119 F
HAHLMABREA	150 F
HEROES & HEROINES	139 F
The Maxx	105 F
HERO SYSTEM	150 F
HEROES UNLIMITED	139 F
HIGH COLONIES	115 F
ALBEDO	140 F
HOL	89 F
IMMORTAL(INVISIBLE WAR)	175 F
Narrator pilot pack	99 F
• Dream Stroke	99 F
INCURSION	145 F
INDIANA JONES	199 F
IT CAME FROM THE..	105 F
JUSTICE INC.	90 F
JUSTIFIERS	75 F
KHAOTIC SCHIZOTRONIC	175 F
LAND OF ADVENTURE	99 F
LEGACY : WAR OF AGES	175 F
LORD OF THE RINGS	145 F
LOST SOULS	139 F
Cemetery plots	105 F
MACHO WOM. WITH GUNS	70 F
MACROSS II	84 F
Macross II sourcebook	70 F
Deck plans #1, #2, #3	70 F
MARAUDER 2107	125 F
MERC	59 F
METASCAPE	280 F
MIDDLE EARTH	
Havens of Gondor	85 F
Far Harad	95 F
Shadow in the south	90 F
Paths of the dead	58 F
Woses of the black wood	49 F
Ghosts of the southern Anduin	49 F
Perils on the sea of Rhûn	58 F
River Running	105 F
Ghost warriors	70 F
Calenhad	75 F
• Elves	126 F
• Laketown	159 F
MORROW PROJECT	90 F
NEXUS LIVE ROLEPLAYING	139 F
NEXUS THE INFINITE CITY	140 F
NIGHT LIFE	99 F
NINJA & SUPERSPIES	119 F
• Mystic China	139 F
OVER THE EDGE	155 F
PALLADIUM	150 F
PANDEMONIUM	139 F
PENDRAGON	185 F
• Beyond the Wall	139 F
PRIME DIRECTIVE(Star Trek)	140 F
PRIVATEERS & GENTLEMEN	135 F
• PROJECT A-KO	175 F
PROTEUS	150 F
PSI WORLD	99 F
• PSYCHOSIS	105 F
QUEST OF THE ANCIENTS	175 F
RAVEN STAR	175 F
RIFTS	175 F
• Dimension Book 3 Phase	84 F
ROBOTECH	85 F
• New World Order	84 F
ROLEMASTER	
Robin Hood	105 F
Mythic egypt	110 F
• Creatures & Monsters	189 F
Shadow world (2nd Ed.)	170 F
Emer the great continent	180 F
Quelbourne	90 F
Journey to the magic isle	72 F
Demons of burning night	95 F
Tales of the loremaster I	49 F
Star crown empire	105 F
Kingdom of the desert jewel	95 F
Tales of the loremaster II	49 F
Cyclops vale & other tales	58 F
Jaiman Land of Twilight	105 F
Islands of the oracle	75 F
Sky giants of the brass stair	84 F
Nomads of the 9 nations	105 F
Norek, city state of Jaiman	84 F
Eidolon : City in the sky	125 F
Gethaenna	110 F
RUNEQUEST	180 F
Dorastor	174 F
Strangers in Prax	110 F
Lords of terror	110 F
River of Cradles	160 F
Trollpack	140 F
Troll Gods	150 F
Children of Entropy (RQ II)	69 F
Behind the Masque (RQ II)	69 F
• Dreams Dragons Bring	49 F
• The fall of Whitewall	49 F
• The Block	49 F
Codex zine #1,#2,#3	28 F
SHADES OF FANTASY	140 F
SHADOWRUN	
Rigger black book	105 F
Shadowtech	105 F
Paranormal animals	125 F
Corporate shadowfiles	125 F
Fields of fire	105 F
Guide to real life	105 F
Tir Tairngire	125 F
Imago	59 F
Elven fire	65 F
Ivy and chrome	65 F
One stage before	72 F
Dark angel	65 F
A killing glare	59 F
Celtic double cross	59 F
Eye witness	75 F
Paradise lost	70 F
Divided Assets	70 F
• Corporate Security Hbk	125 F
SHATTERED DREAMS	125 F
SHATTERZONE	210 F
• Stock Ships	125 F
SKYREALMS OF JORUNE	135 F
SLA INDUSTRIES	175 F
Karma	110 F
SPACEMASTER	180 F
Companion I	85 F
Companion II	99 F
Aliens & Artifacts	94 F
Akaisha outstation	55 F
Imperial Crisis	84 F
Beyond the core	84 F
Cygnus conspiracy	58 F
Tales from deep space	49 F
League of merchants	84 F
War on a distant moon	58 F
Durandrium Find	58 F
Raiders of the Frontier	105 F
Legacy of the Ancients	58 F
Disaster on Adanis	58 F
STAR WARS	
• Fantastic technology	105 F
• Flashpoint : Brak sector	105 F
STREET FIGHTER	99 F
Secrets of Shadoloo	69 F
Screen	69 F
Players guide	89 F
• The perfect warrior	69 F
TALES OF GARGENTIHR	245 F
• TANK GIRL	210 F
TEEN. MUT. NINJA TURTLES	85 F
TIMELORDS 2ND ED	115 F
TIME LORD DR WHO	115 F
TWILIGHT 2000 (BOXED)	249 F
TRAVELLER : THE NEW ERA	189 F
• Aliens of the Rim	98 F
UNDERGROUND	189 F
WARP WORLD	165 F
WHISPERING VAULT	140 F
Dangerous Prey	99 F
WORLD OF SYNNIBARR	225F
WRAITH THE OBLIVION	139 F
YEAR OF THE PHOENIX	170 F
YSGARTH	90 F

WARGAMES

ADG	
World in flames	455 F
Kit 5th edition	150 F
Days of decisions II	380 F
Planes in flames	175 F
Fatal alliances II	175 F
Africa aflame	140 F
Asia aflame	140 F
AVALANCHE PRESS	
The Invasion of Italy	289 F
• Mac Arthur's Return	289 F
AVALON HILL	
Jeux Micro	
Fifth Fleet (PC)	490 F
Operation Crusader (PC- Mac)	490 F
Stalingrad (PC - Mac)	490 F
• Flight Commander (PC - Mac)	490 F
ASL GAP (PC)	190 F
Advanced squad leader	349 F
- Yanks	270 F
- Beyond valor	299 F
- Paratrooper	145 F
- Partisan	149 F
- West of Alamein	370 F
- Hollow legions	190 F
- Last hurrah	149 F
- Red barricades	190 F
- Code of bushido	299 F
- Gung Ho	380 F
- Croix de guerre	265 F
- Kampfgruppe Peiper I	265 F
- ASL Annual 92	115 F
- ASL semi-annual 93 #1,#2	70 F
• - ASL Annual 95	180 F
- Cartes Squad Leader 01-43	45 F
Squad leader	225 F
- Cross of iron	190 F
- Crescendo of doom	210 F
- GI Anvil of victory	280 F
Wooden ships & iron men	190 F
Longest day	645 F
Platoon	150 F
Battle of the bulge	159 F
Son of D-Day	159 F
Midway	159 F
Guadalcanal	265 F
Mustangs	190 F
We the people	299 F
Panzerblitz	190 F
Luftwaffe	225 F
Panzerleader	225 F
Third reich	225 F
Advanced third reich	379 F
- Rising Sun	380 F
War & peace	265 F
Storm over Arnhem	129 F
B17	175 F
Fire power	225 F
Devil's den	190 F
IDF	285 F
Empire in arms	265 F
Russian front	205 F
Patton's best	199 F
Flight leader	210 F
Tac air	195 F
Raid on Saint-Nazaire	195 F
Thunder at cassino	190 F
Siege of Jerusalem	265 F
Turning point Stalingrad	190 F
Main battle tank	235 F
Attack subs	190 F
Stonewall Jackson's way	265 F
Here comes the Rebels	225 F
Roads to Gettysburg	240 F
Air Force	225 F
- Dauntless	190 F
Flat top	299 F
Break out : Normandy	225 F
Napoleon's battles	225 F
- Battles I	105 F
- Battles II	105 F
VICTORY GAMES	
Across five aprils	225 F
Aegan strike	150 F
Ambush	265 F
- Move out	114 F
- Purple heart	165 F
Carrier	265 F
Central america	225F
Civil war	190 F
Flashpoint : Golan	299 F
Gulf strike 3rd edition	299 F
Hell's highway	180F
Korean war	180F
Lee vs Grant	159F
N.A.T.O.	150F
Omaha Beachhead	135F
Open fire	240F
Pacific war	370 F
Pax britannica	180 F
Pelopennesian war	265F
Second fleet	235 F
Third fleet	270 F
Sixth fleet	225 F
Seventh fleet	265 F
Shell shock	265 F
Tokyo express	270 F
Vietnam	180 F
CLASH OF ARMS	
La bataille de Ligny	360 F
La bataille de les 4 bras	265 F
The speed of heat	250 F
Campaign of Robert E. Lee	279 F
Bataille de Mont St. Jean	279 F
Bataille Mt St Jean Deluxe	640 F
L'armée du nord 1815	279 F
Prelude to disaster-WWII	235 F
Mississipi fortress	165 F
Chancellorsville	279 F
Edelweiss	384 F
Marching through Georgia	180 F
The war for the union	265 F
Lee Takes Command	180 F
La bataille d'Auerstaedt	250 F
Autumn of Glory	195 F
Over the reich	265 F
Kolin, Fredrick's first defeat	279 F
Landships	230 F
La bataille de Wavre	209 F
Command at sea - rules	135 F
Command at sea - scenario	70 F
Command at sea - ship data	105 F
Command at sea - sheets	110 F
1807: The Eagles turn East	299 F
From Golan to Sinaï (COA)	150 F
• Achtung Spitfire	279 F
• Borodino '41	225 F
COLUMBIA GAMES	
Quebec 1759	240 F
War of 1812	190 F
Rommel in the desert	299 F
East front	350 F
West Front	390 F
- Med front	240 F
- Volga front	150 F
Napoleon - Waterloo	299 F
Bobby Lee	340 F
COUNTER ATTACK MAG.	
#1 Drive on Frankfurt	56 F
#2 Lee Invades the North	56 F
#3 48th Panzerkorps	85 F
#4 Korea '95	85 F
DECISION GAMES	
Empires at war	225 F
War of the rebellion	379 F
Firefight	150 F
Wellington's Victory	225 F
Battle over Britain	190 F
Battle for the Ardennes	240 F
World War One	105 F
Battle for Germany	92 F
Leningrad	99 F
Cobra	150 F
Barbarossa...	225 F
4 Battles of the ancient...	190 F
• Rebels & Redcoats I	225 F
• Rebels & Redcoats II	225 F
Seven Days Battles	210 F
Napoleon First Battle..	210 F
• The Alamo	129 F
EXCALIBRE	
Ironclads (2nd Ed.)	295 F
Wings (2nd Ed.)	299 F
• Panzer (2nd Ed.)	299 F
FGA	
Defiant Holland	140 F
Bastogne	105 F
War for the Motherland	230 F
Kasserine	109 F
Remagen	109 F
THE GAMERS	
In their quiet fields	235 F
Thunder the crossroads	240 F
August fury	240 F
Barren victory - Chickam.	240 F
Bloody roads south	240 F
Perryville	165 F
Embrace an Angry Wind	210 F
No better place to die	220 F
April's Harvest	220 F
Objective : Schmidt '44	240 F
Omaha	340 F
Matanikau Guadal. 42	255 F
GD 40 Sedan bridgehead	270 F
Hunters from the sky	292 F
Force eagle's war	255 F
Enemy at the gates	399 F
Ardennes	195 F
Austerlitz	270 F
• Yom Kippur	220 F
GDW	
A house divided	180 F
Team Yankee	180 F
Battlefield Europe	195 F
Tet offensive	299 F
Stand and die	480 F
The sands of war	265 F
Sands of war exp. kit	135 F
Bloody Kasserine	135 F
Race for Tunis - WWII	135 F
Phase line smash	225 F
Blood & thunder	270 F
Harpoon	225 F
- Battles of the 3rd WW	60 F
- Ship forms	55 F
- Submarine forms	55 F
- Data Annex	85 F
- Antisubmarine warfare	69 F
- The south atlantic war	90 F
- Trouble waters	75 F
- Harpoon naval review	110 F
Johnny Reb	140 F
- To the sound of the guns	60 F
Volley & Bayonet - rules	99 F
Desert shield factbook	75 F
Command decision II	245 F
Armies of the second WW	105 F
GMT	
Silver Bayonet	150 F
Air bridge to victory	190 F
Operation shoestring	225 F
1863	299 F
Eagles in the snow	189 F
Crisis Korea 1995	265 F
Thunderbolt/Apache leader	225 F
OPN Mercury : Crete' 41	225 F
Rise of the luftwaffe	190 F
Lion of the north	265 F
Victory in the west	265 F
Julius Caesar	329 F
- Dictator	95 F
The battles of Waterloo	299 F
Britain Stands Alone	220 F
Lost victory	220 F
Alexander Deluxe	325 F
GRD	
Fire in the east	490 F
Scorched earth	490 F
Balkan front	279 F
A winter war	225 F
MOMENTS IN HISTORY	
Kharkov, ring of fire	225 F
Triumphant fox	225 F
• A Famous Victory	295 F
OMEGA	
Victory in Europe - 2nd ed	150 F
Main Battle Area	225 F
War to the death	189 F
Air-land battle	225 F
Eastern front solitaire	190 F
Napoleon's Leipzig	225 F
Desert victory	225 F
RHINO GAMES	
Campaign to stalingrad...	265 F
Decision in France	175 F
SDI	
First blood	340 F
1862	210 F
Dead of winter	280 F
WEST END GAMES	
Against the reich	190 F
RAF (Battle of Britain)	190 F
Tank leader - western front	190 F
Desert steel WWII	190 F
XTR	
Mississipi banzai	180 F
Blackgold	150 F
Wahoo (Washington 1863)	150 F
Poland'39	129 F
Berlin'45	140 F
Victory in Normandy	105 F
Smithereens	209 F
Back to Iraq	155 F
Seven seas of victory	175 F
Fateful lightning	209 F
3 W	
Light division	210 F
Modern naval battle	140 F
Modern naval battle II...	175 F
The defense of Rorke's drift	265 F
Napoleon's later battles I	210 F
Campaigns of the civil war	190 F
Sink the Bismark	195 F
Scratch one flat top	209 F
Raid on Richmond	175 F
Royalist & Roundheads	190 F
Zitadelle	210 F
Crossbows & cannon	210 F
Aces High War in the air	195 F
Barbarians	279 F
Royalist & roundheads II	225 F
Salvo I Battleship 39-45	195 F
Tarawa	195 F
Blitzkrieg in the south Front	245 F
Napoleon at Auterlitz	165 F
The Black Prince	225 F
Frederic the Great	195 F
Give me liberty	209 F
Blood and Iron	209 F
Age of Chivalry	209 F
Ironsides - irish rebellion	235 F
Lawrence of Arabia	165 F
Salvo II	195 F
Run silent, run deep	230 F
VI against Rome	210 F
Army group center	195 F
Crossbows & cannons II	209 F
Royalistes & roundheads III	209 F
Tide of Fortune	225 F
Henry V	199 F
American Aces	195 F
Sword & shield	230 F
Battle of the Alma	230 F
Crusades II	210 F
Crimean shield	245 F
Chinese civil war	150 F
Long lance & Henderson	255 F
The last blitzkrieg	225 F
Tahiti	189 F
Aachen	210 F
Endkampf	189 F
Panzerkrieg	250 F
• Duel for Kharkov	299 F
DIVERS	
Blood & Iron (Bismark...)	299 F
Eagles of the empire	265 F
Tactical Command Boxed	340 F
Jet eagles desert storm Ed.	174 F
Alexander at Tyre	155 F
Red Christmas	225 F
Napoleon on the Danube	185 F
World war II : pacific theater	320 F
Longstreet's Assault	265 F
Emperor's of Europe	265 F
MAGAZINES	
ASL News #27	35 F
C3I#3, #4	55 F
Command 12,15,16	110 F
Command 27	180 F
Command 18 à 26, 28 à 33	110 F
Command Post #3 à #8	49 F
Europa News 18 à 32	35 F
Europa News 33 à 37	42 F
Europa News #38/#39	84 F
Europa News #40	49 F
Schwerpunkt #2	25 F
Strategy & Tactics 142 à 160	95 F
Strategy & Tactics 161 à 170	110 F
Strategy & Tactics 171 à 173	115 F
Zone of Control #1	42 F

- Les Nouveautés parues entre le 23/03/95 et le 11/05/95 sont indiquées par un • - Pour les produits en Français, n'hésitez pas à nous contacter -

JEUX DU MONDE (ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h) : 14 /16 rue Maurice Fonvieille, Passage St Jérome, 31000 TOULOUSE



Le saviez-vous ?

Les cartes les plus rares de *Magic* sont des cartes de *Wyvern* ! En effet, les deux jeux étant imprimés chez Carta Mundi, cinq planches avec des dos *Wyvern* ont hérité par erreur de dessins de cartes « commun » *Magic* sur leur côté face, avant d'être mises en paquets-recharges *Wyvern*. Cela a donc créé les 605 cartes les plus rares de *Magic* (cotant déjà plus de 150 $ pièce aux États-Unis) !



attaquent ou défendent ; les subtilités viennent de certaines cartes, et du fait de jouer à plusieurs. Il existe 348 cartes différentes, en cinq niveaux de rareté, disponibles en paquets de 60 et recharges de 15. Pour commencer, il est recommandé d'avoir un paquet et trois recharges par joueur, plus quelques grains de riz (comme marqueurs). Des extensions sont prévues pour après l'été, elles modifieront à chaque fois le jeu en y apportant de nouvelles règles. *Opération Blast* est distribué par Oriflam.

Card Shark

- De nouvelles cartes pour **Super Deck!** avec des demi-paquets de 30 cartes (slim decks) pour 160 nouvelles cartes limitées à bord jaune (dites à bord jaune).

Columbia Games

- **Dixie : Bull Run** a été réédité. Vu le succès, un jeu à thème napoléonien est mis en chantier pour l'automne.

Companion Games

- *New Empires* est une extension pour le jeu **Galactic Empires** : 200 cartes (plus 10 ultra rares) et quatre nouveaux empires. Elle se présente sous la forme d'un basic deck C avec 50 cartes prétriées, et des expansion packs de 12 cartes. Une carte ultra rare est mise dans chaque boîte de recharges. L'éditeur publie deux lettres mensuelles sur ses produits : *In-Coming Fire* et *Galactic Intercom*.

Decipher

- Le **collector set** contenant toutes les cartes de Star Trek est édité à 30 000 exemplaires. Les cartes seront à bord argenté (édition dite à bord argenté).
- Un numéro de **réponses automatiques par fax** a été mis en place aux États-Unis. On téléphone (804 N2D-NEWS), on appuie sur les jolies touches en fonction des messages, et Decipher renvoie automatiquement un fax en réponse.
- Les trois premières extensions pour Star Trek seront : *Alternate Universe*, *Q-Continuum* et *Holodeck Adventures*. Il y aura environ (?) 121 cartes par extension. Pas de date annoncée.
- Les **Warps Packs** sont en cours de fabrication. Ce seront des mini starters distribués gratuitement et permettant de commencer à jouer à Star Trek avec un seul paquet de base. Ils contiendront les cartes suivantes : Missions (Study Plasma Streamer, Relief Mission, Investigate Anomaly, Test Mission, Excavation, Study Stellar Collision, Sensitive Search), Personnel (Gorta, Montgomery Scott), Interrupt (Countermanda), Event (Yellow Alert) et Outpost (Neutral). On pourra se les procurer auprès de Decipher Inc., Free Warp Pack Offer, 253 Granby Street, Norfolk, VA 23510-1813, USA, en joignant un coupon réponse international.
- Le jeu de cartes **Star Wars** est en cours de conception ; il est prévu pour l'automne. La première série sera basée sur le premier film de la trilogie, des extensions venant ensuite s'appuyer sur les autres films. Le système de jeu sera très différent de celui de Star Trek, mais les cartes bénéficieront du même principe d'illustration par photos.

Descartes Éditeur

- *Inquisition* est le nom de la nouvelle extension, traduite en français, pour **Doomtrooper**. Tirage limité, en juillet-août.

Fléo

- La nouvelle édition de **Hi-Tech Combat** est disponible. Elle a 320 cartes au lieu de 198. La plupart ont été redessinées (voir photo), les règles revues. Le bord des cartes est noir (l'édition est dite révisée à bord noir).

Halloween Concept

- **Intervention divine** : La première extension, *Cult Movie*, contiendra une centaine de cartes : des défauts, les anges de Marc et de Walther, les démons d'Asmodée et de Crocell. L'édition révisée d'*Intervention divine* sera sans doute disponible d'ici la fin de l'été, toujours à bord noir mais avec sans doute des fonds de carte différents.

MultiSim

- **Kabal** est disponible (voir Têtes d'affiche). Un livret format A5 présentant les règles différemment sera disponible gratuitement en boutique dès le 15 juin. L'extension *Daïmon*, de 110 cartes, introduira le quatrième camp du monde occulte de *Kabal* : les Mystères, sans oublier les autres protagonistes (mi-juillet). *Kabal* sera également réédité dans une version révisée (10 cartes corrigées) et illimitée (sans bord blanc, mais dite « à bord blanc »).

Schmidt France

- **DarkForce**, le jeu de cartes allemand dans l'univers de l'Œil noir devrait être disponible en version française à la mi-juin.

Steve Jackson Games

- Le *Factory Set* est paru. Il contient un exemplaire de chaque carte, avec les

Illuminati en triple. Les cartes de groupe n'ont plus de fond rouge et or, mais un fond noir (édition dite donc à fond noir).

TSR

- **Spellfire** : L'extension *Artifacts* (set 5) devrait être disponible.
- **Blood Wars** : La première extension (pack II) *Factols and Factions* est prévue pour juin ; celle qui suivra, *Proxies and Powers*, pour août.
- **Dragon Dice**, le jeu de dés, est toujours prévu pour août.

Ultimate Games

- **Ultimate Combat** est un jeu de combat entre pratiquants d'arts martiaux. Le système est quasiment copié sur *Magic* puisque l'on a quatre cartes de base qui produisent des points de Conditioning, Knowledge, Experience, Fighting Spirit ; les autres cartes drainant les points générés par ces cartes. Au niveau rareté, on a des cartes ceintures blanche, marron, noire et dorée. Intérêt semble-t-il plutôt moyen.

White Wolf

- **Rage** est disponible. On joue des garous comme dans le jeu de rôle Werewolf. Les cartes sont très colorées, quasi lavables, avec un petit hologramme. Le jeu semble assez amusant, quoique très « combat » ; on vous en reparlera après y avoir joué. Sachez qu'il y a 12 cartes ultra rares (une par boîte complète de recharges) et que toutes les cartes offertes dans les magazines y apparaissent, sauf Get Medieval, donnée dans *Inphobia* (le magazine de White Wolf) !

Wizards of the Coast

- ***Magic* en anglais** : la 4e édition est disponible (voir page 16 la liste des cartes ajoutées et retirées). *Ice Age* doit également être en vente ; vous allez enfin savoir s'il y a des doubles terrains !
- *Jyhad* change bien de nom et devient **Vampire : the Eternal Struggle**. Une extension de 100 cartes est prévue avant l'été : *Dark Sovereigns*. Elle contiendra surtout des vampires européens, dont le clan italien Giovanni. Pour le 25 juin, Wizards organise un « Vampire Day » avec les boutiques américaines et canadiennes (hors Québec), il y aura de nombreuses démonstrations du jeu. Un concours sera organisé, dont le gagnant servira de modèle à Mark Tedin et deviendra ainsi un vampire dans une prochaine extension du jeu.
- ***Magic* en français** : La 3e édition à « bord blanc » est disponible. *Renaissance* devrait être en vente la dernière semaine de juin. Ce sera la version française à bord noir des cartes ajoutées dans la 4e édition.
- **Tournois** : Le type II semble devenir le type officiel, puisque le championnat du monde (4-6 août à Seattle pour un Wizards Games Day, et non pas à la GenCon) sera joué en type II (seules cartes permises : 4e édition, Fallen Empires, Ice Age, plus restrictions habituelles) et en type « paquet scellé ». Cartes ajoutées à la liste des cartes limitées à un exemplaire en tournoi : Balance et Fork (Fourche).

Les projets divers

- **Mag Force 7**. Après avoir réalisé *Star of the Guardians*, cette société annonce pour juillet un jeu de cartes basé sur le jeu sur ordinateur *Wing Commander*. Il y aura deux types de paquet de base : rouge pour les Kilrathi, bleu pour la Terran Confederacy. Parution en août.
- **Heartbreaker** préparerait un jeu de cartes sur le film *The Crow*.
- **Tempest of Gods** est un jeu de combat entre dieux, mortels et animaux mythiques, chez Black Dragon Press (juin). Le but : convertir ses ennemis par la foi ou par la force ! La première édition aura des bords dorés (donc dite à bord doré). Les dessins ont l'air assez beaux.
- **Thunder Castle Games** (dont le jeu *Towers in Time* est toujours en retard :) : Le jeu *Highlander* est prévu pour juin-juillet.
- **Last Unicorn Games**. *Heresy : Kingdom Come* est un jeu où s'affrontent anges déchus, démons cyberpunks et sectateurs, le tout dessiné par des artistes comme Berni Wrightson, Brom, Tim Bradstreet, etc. Parution en août.
- **FPG**. *Guardians* est un jeu à paraître en août. Nous ne savons pas ce qu'il vaut, à part quelques dessins superbes de Brom, Keith Parkinson et Don Maitz. Il s'agirait d'un jeu de combat entre armées, mais qui contiendrait de l'humour (?).
- **Daedalus Games**. *Shadowfist*, le jeu de combat entre pratiquants d'art martiaux, est attendu en juin.
- *BattleLords* est un jeu de **New Millenium Entertainment**. Le thème : des combats entre mercenaires galactiques. Sortie cet été.
- *Hyborian Gates* est un jeu de chez **Cardz**, dessiné par Julie Belle et Boris Vallejo. Le thème : six races d'univers différents (heroic fantasy, cyberpunk, etc.) viennent s'affronter dans des univers parallèles. Bientôt disponible.
- **Marvel** préparerait un jeu de cartes sur ses héros.

Mini critiques

(avec Frank Stora dans le rôle du conseiller technique)

Blood Wars

Après le bâclage de *Spellfire*, dont les règles appellent une refonte copieuse pour être intéressantes, TSR s'est bien rattrapé avec *Blood Wars*. Esthétiquement, c'est évident : les cartes sont parmi les plus belles de tous les jeux publiés (elles représentent des personnages de l'univers *Planescape*, qui a rajeuni *AD&D*), la règle est imprimée en couleur et son format est au double du format habituel (ouf !). Sur le plan des règles, c'est encore mieux puisque l'originalité est au rendez-vous.

Quatre sortes de cartes : Seigneurs (Warlords), Légions, Champs de bataille et Destins (Fates). Point de manas ! Les Seigneurs, à la tête de leurs Légions, s'affrontent pour conquérir des Champs de bataille, dont la possession apporte des points de victoire. Le tout est épicé par les Destins, qu'il s'agisse de sorts, d'événements, d'ordres… Les affrontements peuvent être sanglants (les Légions se heurtent, avec leurs scores de combat) ou feutrés (les Seigneurs comparent leurs scores d'intrigue). Un point très intéres-

sant : les Légions sont cachées sous les Seigneurs qui les commandent.
Le jeu est conçu pour être joué à 2 ou plus. Il est sans doute parfait à 4. Les règles de composition de paquet sont précises, ce qui fait qu'il est possible de jouer à plusieurs avec un nombre restreint de cartes (40 à 100 par joueur suffisent). Si vos copains pratiquent la monoculture *Magic* et n'ont pas de cartes *BW*, vous pouvez répartir les cartes en fonction des alignements, que vous tirerez au sort pour chaque joueur. Car, comme à *AD&D*, les cartes ont un alignement moral : Loyal-Bon, Chaotique-Mauvais, etc. Neuf catégories existent donc, qui ne sont pas sans conséquences sur le jeu : par exemple, un Seigneur Neutre-Bon ne peut commander que des Légions Neutre-X ou X-Bon.
En un mot, que ce soit sur le plan de l'esthétique ou de l'intérêt, *Blood Wars* mérite vraiment une bonne note.
Editeur : TSR.

Echelons of Fire & Echelons of Fury

Ces deux wargames sur la guerre moderne pouvaient laisser espérer des jeux originaux, retrouvant la précision du vieil *Up Front* avec des règles plus claires et des cartes plus élégantes. Malheureusement, ce n'est pas le cas. Les concepteurs ont en quelque sorte militarisé *Magic*, munitions et carburant remplaçant les manas. On retrouve l'essentiel des règles du jeu leader, à peine modifiées. Une originalité : au début de la partie on tire trois cartes de terrain, qui indiquent où se déroule la bataille : en ville, en terrain découvert, etc.
Echelons of Fire présente des unités et des armes correspondant à un hypothétique conflit actuel. *Echelons of Fury* propose des cartes inspirées par la Deuxième Guerre mondiale. Un bon point : toutes les cartes génériques (ravitaillement, météo, manœuvre...) sont communes aux deux jeux.
Editeur : Medallion Simulations.

Star of the Guardians

La science-fiction était évidemment un sujet rêvé pour un jeu de cartes. Inspiré d'une série de livres à succès malheureusement inconnus en France, voici *Star of the Guardians*. Les grands principes de *Magic* sont là, puisqu'il faut des manas (ici, des systèmes solaires et des personnalités) pour invoquer... heu, construire des vaisseaux spatiaux, avec lesquels porter des coups à son adversaire. L'originalité vient du système de combat, de style (heureusement) beaucoup plus militaire que fantastique. Les flottes manœuvrent

4e édition de Magic, *les listes*

Liste des cartes retirées (50) : (Cb) Guardian Angel, (Ce) Reconstruction, (Cr) Atog, (Cr) Earthbind, (Cr) Kird Ape, (Ia) Basalt Monolith, (Ia) Juggernaut, (Ia) Living Wall, (Ia) Sol Ring, (Ib) Lance, (Ib) Resurrection, (Ib) Reverse Polarity, (Ie) Clone, (In) Demonic Tutor, (In) Nettling Imp, (In) Sacrifice, (Ir) Dwarven Weaponsmiths, (Ir) Shatterstorm, (Iv) Regrowth, (Ra) Jandor's Ring, (Ra) Rocket Launcher, (Rt) Badlands, (Rt) Bayou, (Rt) Plateau, (Rt) Savannah, (Rt) Scrubland, (Rt) Taiga, (Rt) Tropical Island, (Rt) Tundra, (Rt) Underground Sea, (Rt) Volcanic Island, (Rb) Farmstead, (Rb) Veteran Bodyguard, (Re) Braingeyser, (Re) Copy Artifact, (Re) Serendib Efreet, (Re) Vesuvan Doppelganger, (Rn) Contract from Below, (Rn) Darkpact, (Rn) Demonic Attorney, (Rn) Demonic Hordes, (Rr) Fork, (Rr) Granite Gargoyle, (Rr) Mijae Djinn, (Rr) Roc of Kher Ridges, (Rr) Rock Hydra, (Rr) Sedge Troll, (Rr) Wheel of Fortune, (Rv) Fastbond, (Rv) Kudzu.

Liste des cartes ajoutées (122), ces cartes seront donc celles de l'extension *Renaissance*, mais traduites en français : (Ca) Amulet of Kroog, (Ca) Battering Ram, (Ca) Clay Statue, (Ca) Grapeshot Catapult, (Ca) Wall of Spears, (Ca) Yotian Soldier, (Cb) Alabaster Potion, (Cb) Amrou Kithkin, (Cb) Brainwash, (Cb) Fortified Area, (Cb) Morale, (Cb) Piety, (Cb) Pikemen, (Cb) Seeker, (Cb) Tundra Wolves, (Ce) Apprentice Wizard, (Ce) Energy Tap, (Ce) Erosion, (Ce) Flood, (Ce) Gaseous Form, (Ce) Giant Tortoise, (Ce) Sunken City, (Ce) Twiddle, (Ce) Zephyr Falcon, (Cn) Bog Imp, (Cn) Cyclopean Mummy, (Cn) Lost Soul, (Cn) Marsh Gas, (Cn) Murk Dwellers, (Cn) Pit Scorpion, (Cn) Vampire Bats, (Cn) Word of Binding, (Cr) Bird Maiden, (Cr) Blood Lust, (Cr) Brothers of Fire, (Cr) Eternal Warrior, (Cr) Fissure, (Cr) Giant Strength, (Cr) Goblin Rock Sled, (Cr) Immolation, (Cr) Ironclaw Orcs, (Cr) Sisters of the Flame, (Cr) The Brute, (Cv) Carnivorous Plant, (Cv) Durkwood Boars, (Cv) Land Leeches, (Cv) Marsh Viper, (Cv) Nafs Asp, (Cv) Pradesh Gypsies, (Cv) Sandstorm, (Cv) Venom, (Ia) Ashnod's Battle Gear, (Ia) Cursed Rack, (Ia) Diabolic Machine, (Ia) Fellwar Stone, (Ia) Shapeshifter, (Ia) Tawnos' s Wand, (Ia) Tawnos' s Weaponery, (It) Oasis, (It) Strip Mine, (Ib) Angry Mob, (Ib) Circle of Protection : Artifacts, (Ib) Divine Transformation, (Ib) Kismet, (Ib) Osai Vultures, (Ib) Spirit Link, (Ib) Visions, (Ie) Backfire, (Ie) Ghost Ship, (Ie) Mind Bomb, (Ie) Segovian Leviathan, (Ie) Sindbad, (In) Abomination, (In) Ashes to Ashes, (In) Blight, (In) Carrion Ants, (In) Junún Efreet, (In) Spirit Shackle, (In) Uncle Istvan, (Ir) Ali Baba, (Ir) Cave People, (Ir) Detonate, (Ir) Pyrotechnics, (Ir) Wall of Dust, (Iv) Elven Riders, (Iv) Killer Bees, (Iv) Radjan Spirit, (Iv) Untamed Wilds, (Iv) Whirling Dervish, (Iv) Winter Blast, (Ra) Black Mana Battery, (Ra) Blue Mana Battery, (Ra) Bronze Tablet, (Ra) Clockwork Avian, (Ra) Colossus of Sardia, (Ra) Coral Helm, (Ra) Green Mana Battery, (Ra) Red Mana Battery, (Ra) Tetravus, (Ra) Triskelion, (Ra) Urza's Avenger, (Ra) White Mana Battery, (Rt) Mishra's Factory, (Rb) Elder Land Wurm, (Rb) Land Tax, (Re) Leviathan, (Re) Psionic Entity, (Re) Relic Bind, (Re) Time Elemental, (Rn) Cosmic Horror, (Rn) Greed, (Rn) Rag Man, (Rn) Xenic Poltergeist, (Rr) Ball Lightning, (Rr) Crimson Manticore, (Rr) Hurr Jackal, (Rr) Inferno, (Rr) Mana Clash, (Rr) Tempest Efreet, (Rr) Winds of Change, (Rv) Rebirth, (Rv) Sylvan Library.

Clé : R : Rare, I : Inhabituelle, C : courante. b : blanche, e : bleue, n : noire, r : rouge, v : verte, a : artefact, t : terrain

sur une sorte d'échiquier, les petits vaisseaux tentant d'éviter de faire face à un mastodonte adverse. Au combat des unités principales se surajoute celui des unités légères, baptisées chasseurs et bombardiers.
Une comparaison vient irrésistiblement à l'esprit : il suffirait de modifications mineures pour faire de ce jeu une simulation de combats navals de type Pacifique 1942. Bizarre, mais net ! Cuirassés, porte-avions, croiseurs, destroyers, rôle clef des avions embarqués, rien ne manque. On peut même constituer une flotte pseudo-japonaise, avec des vaisseaux dont les noms rappellent fort ceux de la guerre du Pacifique. Il est d'ailleurs amusant de jouer en limitant son choix de vaisseaux à une seule catégorie en fonction de leurs noms, inspirés, en dehors du Japon, de l'histoire romaine (République ou Empire), des dieux grecs, romains ou vikings et des monstres mythologiques.
L'esthétique des cartes est agréable. Deux paquets et quelques recharges suffisent largement pour constituer une flotte de combat très convenable, d'autant qu'elle est limitée par les règles à 80 cartes au maximum.
Editeur : Mag Force 7.



Panorama de la presse wargame

Væ Victis. Le n° 2 est aussi superbe que le n° 1 ! Il contient un jeu en encart sur un aspect de la bataille d'Austerlitz, une extension et un scénario pour *Tunisie 1943*, le jeu en encart du n° 1, une règle de jeu d'escarmouche pour figurines Première Guerre mondiale, un panorama des wargames avec cartes à jouer, un scénario pour figurines XVIIIe siècle, des présentations de jeux (j'ai particulièrement apprécié celle de *Lost Victory*), un article historique sur l'art de la guerre à la Renaissance et toute l'actualité de notre hobby. Le n° 3 devrait proposer un jeu en encart sur la bataille de Marignan.

Stategy & Tactics n° 172 contient un jeu en encart intitulé *Molotov's War*, portant sur la « guerre d'Hiver » soviéto-finlandaise de 1939-1940. On y trouve en outre un gros article historique sur ce thème, une analyse du programme nucléaire nazi et la présentation de deux opérations militaires peu connues : celle de Dong Xuan, au Viêt-nam, en 1965, et les plans de défense de la France en 1815, après Waterloo.

Le Journal du Stratège. Avec le n° 72, le *JdS* revient en force dans le hobby français. La maquette s'est améliorée et la parution devrait désormais être bien plus régulière (tous les deux mois) grâce à un nouveau distributeur. On y trouve la présentation de *Rossyia 1917* (Azure Wish Editions), *Condottiere* (Eurogames), *Second Front* (GR/D) et *Austerlitz* (The Games), un dossier sur les wargames ayant pour thème les grands affrontements du XIXe siècle, un scénario pour *Cry Havoc*, ainsi qu'un très bel article historique de Didier Rouy (ou plutôt de son grand-père...).

Europa n° 40 contient, outre les habituelles rubriques sur la « vie » qui se développe autour de la célèbre série (errata, news, prévisions de parution, etc.), un set-up historique pour *Balkan Front*, un scénario sur l'invasion de la Crète, une réactualisation complète des règles d'opérations amphibies pour *Second Front*, et divers articles historiques.

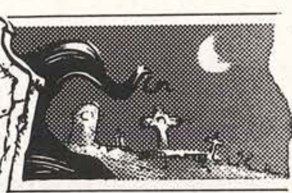
Enfin, un nouveau fanzine français vient de naître : **Vieille Garde**. Le n° 1 contient, outre une présentation du club qui l'édite : l'Académie du Wargame, un long article d'analyse du célébrissime jeu *Gulf Strike*. Chaque numéro devrait être consacré en profondeur à un jeu ou à un système. Pour tous contacts : Luc Olivier, 128 rue de Rennes, 75006 Paris (Tél. : (1) 45 44 04 73).

Rappelons que l'éditeur américain Clash of Arms publie son bulletin : **The Ars of War**, bien évidemment consacré à ses jeux. The Ars of War/ Clash of Arms Games, The Byrne Bldg. 205, Lincoln and Morgan Sts., Phoenixville, PA 19460, USA.

Laurent Henninger







V.I.P. : [VIAIPI] ABREV.
I. VERY IMPORTANT PREDATOR.
II. VULGUS IGNOBILUM PECNOS
© PETIT LAFROUSSE ILLUSTRÉ 95





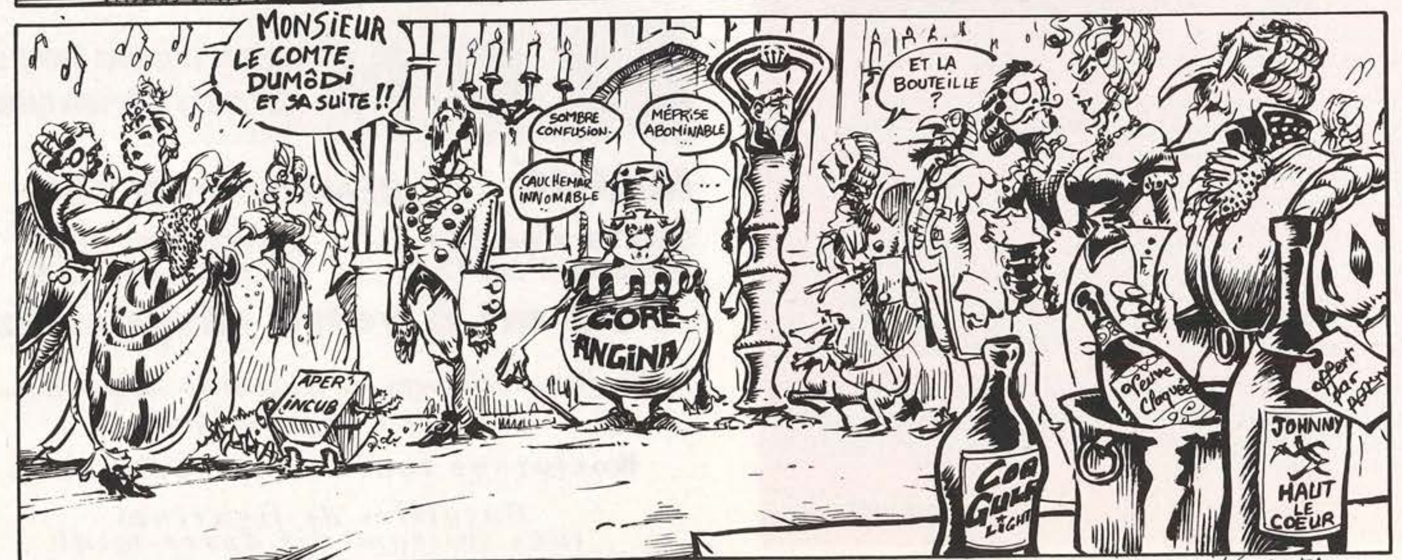












CHRIS & PAT / SÉGUR

FIN

LE TEMPLE DU JEU

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BP 47 • 33036 BORDEAUX CEDEX • Tel. 56 51 90 51

LE SPECIALISTE DES JEUX DE CARTES A COLLECTIONNER

MAGIC ICE AGE 46 F
RENAISSANCE 8 F

MAGIC (français) Starter	44.5 F
MAGIC (français) Booster	14 F
MAGIC (français) Renaissance	8 F
Display 10 starters français	440 F
Display 36 boosters français	500 F
Display 60 boosters Renaissance	480 F
Traduction des séries limitées	20F
Packs toutes couleurs ou 1 ou choix :	
• Pack 20 cartes rares	199 F
• Pack 50 cartes inhabituelles	150 F
• Pack 100 cartes courantes	30 F
MAGIC ICE AGE Starter	46 F
MAGIC ICE AGE Booster	14.5 F
Display 10 starters Ice Age	450 F
Display 36 boosters Ice Age	520 F
Pack toutes couleurs ou 1 au choix :	
• Pack 20 cartes rares Ice Age	199 F
• Pack 50 cartes uncom.Ice Age	150 F
• Pack 100 cartes comm.Ice Age	30 F
MAGIC 4° Ed. Starter	46 F
MAGIC 4° Ed. Booster	14.5 F
Display 10 starters 4°Ed.	450 F
Display 36 boosters 4°Ed.	520 F
Packs toutes couleurs ou 1 au choix :	
• Pack 20 cartes rares (4°)	199 F
• Pack 50 cartes uncommon (4°)	150 F
• Pack 100 cartes common (4°)	30 F
Magic Gift box (Revised)	119 F
Magic Fallen Empires	9F
Display 60 boosters Fallen Emp.	540 F
Player's guide MAGIC	58F
INTERVENT. DIVINE Starter	63F
INTERVENT. DIVINE Booster	18 F
Pack 60 cartes démons+neutres	63 F
Pack 60 cartes anges+neutres	63 F
KABAL Starter	75F
KABAL Booster	18.50F
Pack 70 cartes Nephilim	75 F
Pack 70 cartes Templiers	75 F
Pack 70 cartes Selenim	75 F
OPERATION BLAST Starter	60 F
OPERATION BLAST Booster	18 F
H.T.C. Starter	59 F
H.T.C. Booster	20 F
RAGE Starter (Ed.limitée)	46 F
RAGE Booster (Ed.limitée)	11 F
DARK FORCE Starter	63 F
DARK FORCE Booster	18 F
ON THE EDGE Starter	55F
ON THE EDGE Booster	20F
O.T.E. Cut-Ups exp.	8F
SPELLFIRE (français) Starter	79 F
SPELLFIRE (français) Booster	22 F
Pack 60 cartes Dark Sun+neutres	50 F
Pack 60 c.Greyhawk+neutres	50 F
Pack 60 c.Forgotten R.+neutres	50 F
SPELLFIRE (v.o) Starter	59 F
SPELLFIRE (v.o)Booster	17 F
SPELLFIRE (v.o)Ravenloft	17 F
SPELLFIRE (v.o) Dragonlance	17 F
SPELLFIRE (v.o) Forgot. Realms	17 F
SPELLFIRE (v.o) Artefact	17 F
JYHAD Starter	57F
JYHAD Booster	17F
Traduction cartes et regles	25F
Player's Guide JYHAD	49F
Pack 60 cartes Toreadot+librairie	50 F
Pack 60 c.Nosferatu+librairie	50 F
Pack 60 c.Ventrue+librairie	50 F
Pack 60 c.Brujah+librairie	50 F
Pack 60 c.Gangrel+librairie	50 F
Pack 60 c.Tremere+librairie	50 F
Pack 60 c.Malkavian+librairie	50 F
Pack 60 c.Caitiff+librairie	50 F
STAR TREK Starter	58F
STAR TREK Booster	19F
Traduction cartes et regles	25F
Pack 50 cartes Fédération	50 F
Pack 50 cartes Klingons	50 F
Pack 50 cartes Romulans	50 F
GALACTIC EMPIRE. Starter	85F
GALACTIC EMPIRE. Booster	19F
NEW EMPIRE Booster	
DOOMTROOPER(vf) Starter	39F
DOOMTROOPER(vf)Booster	12F
DOOMTROOPER(vo) Starter	45F
DOOMTROOPERS(vo) Booster	15F
ILLUMINATI Starter	67F
ILLUMINATI Booster	16F
WYVERN Starter	50F
WYVERN Booster	16F
DIXIE Starter	57F
BLOOD WARS Starter	58F
BLOOD WARS Booster	17F

ACCESSOIRES & REVUES TRADING CARD GAMES

Classeur de rangement type "Ultra Pro"	50F
Classeur de rangement	38F
Feuille porte-cartes pour classeur	1.30F
Porte cartes individuel	0.60F
Scrye Magazine 6	27F
Boite transparente:	
pour 55 cartes	15F
pour 100 cartes	20F
pour 150 cartes	25F
Boite+30 pierres+bourse	30F
25 pierres translucides couleurs	18F
20 pierres+bourse	25F
Protège-cartes souples par 100	6F
From mana born 2,3,4,5 ou 6	22F
Scrye Magic Counter	58F
Bourse pierres de mana	40F
Duelist 3,4	23F
Mastering MAGIC	98 F
Inquest 1 ou 2	25 F

MAGIC
Achetez les cartes à l'unité !

Parallèlement à la vente de starters et boosters Magic, le Temple a mis en place un service de vente de cartes à l'unité, pour que vous puissiez acheter les cartes qui vous interessent ET SEULEMENT CELLES-LA !
Vous trouverez un extrait de notre liste ci-dessous.
Ce sont des cartes neuves.
Les frais de port si vous ne commandez que des cartes à l'unité sont de 19 F. Vous pouvez utiliser le bon de commande sur la page suivante ou faire votre commande sur papier libre.

100 PROTEGES CARTES OFFERTS !
pour tout achat de 200 F de cartes (jusqu'au 30/07/95)

• MAGIC • MAGIC • MAGIC • MAGIC •MAGIC • MAGIC • MAGIC • MAGIC •

CARTES FRANCAISES

D. TERRAINS	
Bayou (R)	35 F
Brousse (R)	35 F
Désolation (R)	40 F
Ile tropicale (R)	40 F
Ile volcanique (R)	40 F
Mer souterraine (R)	40 F
Plateau (R)	40 F
Savane (R)	35 F
Taïga (R)	40 F
Toundra (R)	40 F

BLANCHES	
Ange gardien (C)	3 F
Armure sacrée (C)	3 F
Cercle protect.Blanc (C)	3 F
" " Bleu (C)	3 F
" " Noir (C)	3 F
" " Rouge (C)	3 F
" " Vert (C)	3 F
Désanchantement (C)	3 F
Force sacrée (C)	3 F
Guérisseur sanctif (C)	3 F
Héroïne de Bénalia (C)	3 F
Licorne nacrée (C)	3 F
Onguent de soins (C)	3 F
Pégase de Mesa (C)	3 F
Survie (C)	3 F
Ande de Serra (U)	25 F
Château fort (U)	8 F
Chevalier blanc (U)	12 F
Conversion (U)	6 F
Inversion de polarité (U)	6 F
Karma (U)	6 F
Lance (U)	6 F
Mur d'épées (U)	12 F
Résurrection (U)	6 F
Retour au pays (U)	12 F
Rune garde blanche (U)	5 F
Rune garde bleue (U)	5 F
Rune garde noire (U)	5 F
Rune garde rouge (U)	5 F
Rune garde verte (U)	5 F
Animation de mur (R)	15 F
Armaguedon (R)	20 F
Balance (R)	30 F
Bénédiction (R)	30 F
Colère de Dieu (R)	25 F
Croisade (R)	30 F
Droiture (R)	20 F
Ferme (R)	20 F
Garde du corps ch. (R)	40 F
Ile sanctuaire (R)	15 F
Incarnation person. (R)	30 F
Inversion des dégâts (R)	35 F
Lions des savanes (R)	15 F
Oeil pour Oeil (R)	25 F
Paladin du nord (R)	35 F
Voile de pureté (R)	15 F

BLEUES	
Désinvocation (C)	3 F
Fuite d'énergie (C)	3 F
Grd serpent de mer (C)	3 F
Lien animal (C)	3 F
Mutation instable (C)	3 F
Ondin trident nacré (C)	3 F
Reconstruction (C)	3 F
Salve d'antimagie (C)	3 F
Salve élément.bleue (C)	3 F
Saut (C)	3 F
Sorcier sybarite (C)	3 F
Syphon d'énergie (C)	3 F
Terrain fantasmat. (C)	3 F
Venin psychique (C)	3 F
Vol (C)	3 F
Animation d'artefact (U)	6 F
Chant des sirènes (U)	6 F
Clone (U)	12 F
Contresort (U)	15 F
Contrôle magique (U)	9 F
Elémental d'air (U)	9 F
Elémental d'eau (U)	8 F
Forces phantasmat. (U)	5 F
Monstre fantomat. (U)	6 F
Mur d'air (U)	6 F
Mur d'eau (U)	6 F
Ponction vitale (U)	6 F
Reflux d'énergie (U)	6 F
Rétroaction (U)	6 F
Vol d'artefact (U)	9 F
Copie d'artefact (R)	20 F
Djinn mahâmot (R)	45 F
Doppelg.vésuvéen (R)	45 F
Drain d'énergie (R)	30 F
Efrit de Serendib (R)	30 F
Eruption volcanique (R)	20 F
Geyser cérébral (R)	20 F
Ile-poisson Seyidna (R)	20 F
Navire pirate (R)	20 F
Pénurie de Mana (R)	25 F
Rappel selon Hurkyl (R)	20 F
Rature magique (R)	30 F
Seigneur d'atlantide (R)	25 F
Stase (R)	15 F
Tricherie mentale (R)	30 F
Voile de pensée (R)	15 F

NOIRES	
Drain de vie (C)	3 F
Exhumation (C)	3 F
Faiblesse (C)	3 F
Force impie (C)	3 F
Messe noire (C)	3 F
Ombre glaciale (C)	3 F
Paralysie (C)	3 F
Peste (C)	3 F
Peur (C)	3 F
Pillards de l'erg (C)	3 F
Rats de la Peste (C)	3 F
Rugissement au-delà (C)	3 F
Squelettes serviles (C)	3 F
Terreur (C)	3 F
Zombies dévastateur (C)	3 F
Animation des mort (U)	6 F
Apparition marécage (U)	8 F
Chevalier noir (U)	12 F
Diablotin provocat. (U)	9 F
Goule nécrophage (U)	9 F
Langueur (U)	9 F
Mur d'ossements (U)	6 F
Poigne de mort (U)	5 F
Précepteur diaboliq. (U)	12 F
Présence malveillan. (U)	6 F
Sacrifice (U)	5 F
Simulacre (U)	6 F
Spectre hypnotiseur (U)	15 F
Terrain maudit (U)	6 F
Vampire sengien (U)	18 F
Assassin royal (R)	45 F
Avocat diabolique (R)	15 F
Cheval cauchemar (R)	45 F
Contrat avec enfers (R)	15 F
Convulsion cérébral. (R)	25 F
Distorsion d'artefact (R)	15 F
El-Hajjâj (R)	20 F
Feu follet (R)	40 F
Hordes démoniques (R)	40 F
Lune blafarde (R)	35 F
Maître des zombies (R)	25 F
Mânes infernales (R)	20 F
Pacte ténébreux (R)	15 F
Reine sorcière (R)	40 F
Seigneur de l'Abîme (R)	40 F
Voile de mort (R)	15 F

ROUGES	
Atog (C)	3 F
Boule de feu (C)	3 F
Désintégration (C)	3 F
Entrave chtonienne (C)	3 F
Foudre (C)	3 F
Fracasser (C)	3 F
Géant des collines (C)	3 F
Gobelins pillards (C)	3 F
Gorille beringeï (C)	3 F
Guerriers nains (C)	3 F
Minotaure Hurloon (C)	3 F
Ogre gris (C)	3 F
Pluie de pierres (C)	3 F
Salve élément.rouge (C)	3 F
Souffle ardent (C)	3 F
Aérostiers gobelins (U)	5 F
Artillerie orque (U)	6 F
Dragonnet (U)	12 F
Elémental de feu (U)	6 F
Elémental de terre (U)	6 F
Feux de brousse (U)	8 F
Forgeur armes nain (U)	6 F
Fouisseur (U)	6 F
Géant de pierre (U)	6 F
Mur de feu (U)	6 F
Mur de pierre (U)	6 F
Oriflamme orque (U)	9 F
Seigneur guerre keld (U)	12 F
Tempête fracassante (U)	12 F
Troll d'Uthden (U)	9 F
Tunnel (U)	6 F
Barbelures de mana (R)	20 F
Djinn mijaëne (R)	20 F
Dragon shivân (R)	60 F
Flamboiement mana (R)	20 F
Fourche (R)	45 F
Fumée (R)	15 F
Gargouille de granit (R)	25 F
Hydre de pierre (R)	30 F
Montagne magnéti. (R)	15 F
Roi des gobelins (R)	25 F
Rokh hauts de Kher (R)	20 F
Roue de la fortune (R)	30 F
Surtension (R)	15 F
Tremblement terre (R)	20 F
Troll fangeux (R)	20 F
Voile de chaos (R)	15 F

VERTES	
Araignée géante (C)	3 F
Brouillard (C)	3 F
Croissance gigantes. (C)	3 F
Dryades de Shanod (C)	3 F
Elfes de Llanowar (C)	3 F
Farfadets de Scrutaie (C)	3 F
Grizzlis (C)	3 F
Guivre vorace (C)	3 F
Mammouth guerre (C)	3 F
Mur de bois (C)	3 F
Régénération (C)	3 F
Source de vie (C)	3 F
Sylvins de Ferracine (C)	3 F
Tranquilité (C)	3 F
Végétation luxurian. (C)	3 F
Basilic des halliers (U)	12 F
Désagrégation (U)	6 F
Druide des Leys (U)	6 F
Errance (U)	5 F
Force de vie (U)	9 F
Leurre (U)	9 F
Mur de glace (U)	6 F
Mur de ronces (U)	6 F
Ouragan (U)	15 F
Réapparition (U)	6 F
Tornade du desert (U)	12 F
Transfert (U)	9 F
Tsunami (U)	9 F
Vivacité (U)	9 F
Archers elfes (R)	20 F
Artefact vivant (R)	20 F
Aspects du loup (R)	20 F
Chanson de Titania (R)	15 F
Cocatrix (R)	35 F
Enchaînements (R)	15 F
Enchant.verduralde (R)	20 F
Fongosaure (R)	20 F
Force de nature (R)	35 F
Kudzu (R)	20 F
Loups des forêts (R)	20 F
Noble féal de Gaia (R)	35 F
Oiseaux de paradis (R)	40 F
Terres vivantes (R)	20 F
Tisseur de toile (R)	20 F
Voile de vie (R)	20 F

ARTEFACTS	
Anneau solaire (U)	12 F
Baguette de cristal (U)	6 F
Baguette de ruine (U)	9 F
Bibliothèque Leng (U)	9 F
Conservateur (U)	6 F
Coupe d'ivoire (U)	5 F
Djaggernaut (U)	11 F
Etau de supplice (U)	11 F
Etoile de fer (U)	8 F
Golem d'obsianite (U)	9 F
Homme d'airain (U)	10 F
Lunettes d'Urza (U)	9 F
Monolithe basalte (U)	6 F
Mur vivant (U)	9 F
Ornithoptère (U)	10 F
Prisme céleste (U)	9 F
Rets des âmes (U)	6 F
Sphère de bois (U)	6 F
Trône d'os (U)	6 F
Ankh de Mishra (R)	15 F
Anneau d'Aladdin (R)	25 F
Anneau de Jouder (R)	15 F
Arche de mana (R)	15 F
Argile primordiale (R)	15 F
Bête mécanique (R)	20 F
Bouteille Salomon (R)	15 F
Cheval d'ébène (R)	20 F
Chevalet de torture (R)	15 F
Cimeterre dansant (R)	20 F
Cloche de Kormus (R)	20 F
Disque Nevinyrral (R)	20 F
Dragon-machine (R)	15 F
Fontes de Jouder (R)	15 F
Grimoire Jayemdae (R)	15 F
Heaume de Chatzuk (R)	20 F
Horloge Armagued. (R)	15 F
L'Essaim (R)	20 F
Lampe d'Aladdin (R)	20 F
Lance-roquettes (R)	15 F
Lunettes sol.d'Urza (R)	20 F
Machine gu.Mishra (R)	15 F
Meule (R)	20 F
Mine rugissante (R)	20 F
Monolithe de jade (R)	15 F
Oeuf de Dingus (R)	15 F
Onulet (R)	15 F
Orbe de l'hiver (R)	30 F
Pierre de soumission (R)	20 F
Sceptre dislocation (R)	25 F
Tapis volant (R)	20 F
Tour d'ivoire (R)	30 F

NOUVELLES CARTES de la 4ème Edition (anglais) et de Renaissance (français)

Abomination (noir, U)	20 F
Alabaster Potion (blanc, C)	7 F
Ali Baba (bleu, U)	20 F
Amrou Kithkin (blanc, C)	7 F
Angry Mob (blanc, U)	15 F
Amulet of Kroog (artefact,C)	7 F
Apprentice Wizard (bleu, C)	12 F
Ashes to Ashes (noir, U)	15 F
Ashnod's battlegear (artefact, U)	23 F
Backfire (bleu, U)	20 F
Ball lightning (rouge, R)	45 F
Battering ram (artefact, C)	9 F
Bird maiden (rouge, C)	9 F
Black mana battery (artefact, R)	45 F
Blight (noir, U)	15 F
Blood lust (rouge, C)	15 F
Blue mana battery (artefact, R)	45 F
Bog imp (noir, C)	7 F
Brainwash (blanc, C)	7 F
Bronze tablet (artefact, R)	35 F
Brothers of fire (rouge, C)	10 F
Carnivorous plant (vert, C)	7 F
Carrion ants (noir, U)	30 F
Cave people (rouge, U)	15 F
Cop artefact (blanc, U)	20 F
Clay statue (artefact, C)	7 F
Clockwork avian (artefact, R)	45 F
Colossus of sardia (artefact, R)	45 F
Coral helm (artefact, R)	35 F
Cosmic horror (noir, R)	45 F
Crimson manticore (Rouge, R)	35 F
Cursed rack (artefact, U)	20 F
Cyclopean mummy (noir, C)	7 F
Detonate (rouge, U)	30 F
Diabolic machine (artefact, U)	25 F
Divine transformation (blanc, U)	30 F
Durkwood boar (noir, C)	7 F
Elder land wurm (blanc, R)	45 F
Elven riders (vert, U)	25 F
Energy tap (bleu, C)	10 F
Erosion (bleu, C)	7 F
Eternal warrior (rouge, C)	10 F
Fellwar stone (artefact, U)	10 F
Fissure (rouge, C)	7 F
Flood (bleu, C)	10 F
Fortified area (blanc, C)	10 F
Gaseous form (bleu, C)	10 F
Ghost ship (bleu, U)	15 F
Giant tortoise (bleu, C)	10 F
Goblin rock sled (rouge, C)	7 F
Grapeshot catapult (artefact, C)	10 F
Greed (noir, R)	35 F
Green mana battery (artefact, R)	45 F
Hurr jackal (rouge, R)	45 F
Immolation (rouge, C)	7 F
Inferno (rouge, R)	45 F
Ironclaw orcs (rouge, C)	7 F
Junun effreet (noir, U)	15 F
Killer bees (vert, U)	30 F
Kismet (blanc, U)	30 F
Land leeches (vert, C)	7 F
Land tax (blanc, R)	25 F
Leviathan (bleu, R)	50 F
Lost soul (noir, C)	7 F
Mana clash (rouge, R)	35 F
Marsh gas (noir, C)	7 F
Marsh viper (vert, C)	7 F
Mind bomb (bleu, U)	20 F
Mishra's factory (land, U)	30 F
Morale (blanc, C)	7 F
Murkdweller (noir, C)	7 F
Nafs asp (vert, C)	7 F
Oasis (land, U)	30 F
Osai vultures (blanc, U)	15 F
Piety (blanc, C)	10 F
Pit scorpion (noir, C)	7 F
Pradesh gypsies (vert, C)	10 F
Psionic entity (bleu, R)	35 F
Pyrotechnics (rouge, U)	20 F
Radjan Spirit (vert, U)	20 F
Rag man (noir, R)	35 F
Rebirth (vert, R)	25 F
Red mana battery (artefact, R)	45 F
Relic bind (bleu, R)	30 F
Sandstorm(vert, C)	10 F
Seeker (blanc, C)	10 F
Segovian Leviathan (bleu, U)	20 F
Shapeshifter (artefact, U)	20 F
Sindbad (bleu, U)	15 F
Sisters of flame (rouge, C)	10 F
Spirit link (blanc, U)	20 F
Spirit Schackle (noir, U)	15 F
Strip mine (land, U)	25 F
Sunken city (bleu, C)	7 F
Sylvan library (vert, R)	50 F
Tawnos wand (artefact, U)	15 F
Tawnos weaponry (artefact, U)	15 F
Tempest efreet (noir, R)	35 F
Tetravus (artefact, R)	25 F
The brute (rouge, C)	7 F
Time elemental (bleu, R)	50 F
Triskelion (artefact, R)	25 F
Twiddle (bleu, C)	10 F
Uncle istvan (noir, U)	15 F
Untamed wilds (vert, U)	15 F
Urza's avenger (artefact, R)	30 F
Vampire bats (noir, C)	7 F
Venom (vert, C)	7 F
Visions (blanc, U)	15 F
Wall of dust (rouge, U)	10 F
Wall of spears (artefact, C)	10 F
Whirling dervish (vert, U)	20 F
White mana battery (artefact, R)	45 F
Winds of change (rouge, R)	25 F
Winter blast (vert, U)	15 F
Word of binding (noir, C)	7 F
Xenic poltergeist (noir, R)	20 F
Yotian soldier (artefact, C)	10 F
Zephyr falcon (bleu, C)	10 F

CARTES FALLEN EMPIRES

Aeolipile (artefact, U1)	12 F
Armor Thrull (noir, C1)	3 F
Balm of Restoration (artefact, U1)	12 F
Basal Thrull (noir, C1)	3 F
Bottomless vault (land, U1)	15 F
Brassclaw orcs (rouge, C1)	3 F
Breeding Pit (noir, U3)	7 F
Combat Medic (blanc, C1)	3 F
Conch Horn (artefact, U1)	12 F
Deep Spawn (bleu, U3)	6 F
Delif's Cone (artefact, C1)	3 F
Delif's Cube (artefact, U1)	12 F
Derelor (noir, U1)	17 F
Draconian cylix (artefact, U1)	12 F
Dwarven armorer (rouge, U1)	12 F
Dwarven Catapult (rouge, U3)	6 F
Dwarven Hold (land, U1)	12 F
Dwarven lieutenant (rouge, U3)	6 F
Dwarven Ruins (land, U2)	7 F
Dwarven soldier (rouge, C1)	3 F
Ebon Praetor (noir, U1)	19 F
Ebon Stronghold (land, U2)	13 F
Elven Fortress (vert, C1)	3 F
Elven Lyre (artefact, U1)	12 F
Elvish farmer (vert, U1)	13 F
Elvish hunter (vert, C1)	3 F
Elvish Scout (vert, C1)	3 F
Farrel's Mantle (blanc, U3)	6 F
Farrel's Zealot (blanc, C1)	3 F
Farrelite priest (blanc, U3)	6 F
Feral Thallid (vert, U3)	6 F
Fungal bloom (vert, U1)	17 F
Goblin Chirurgeon (rouge, C1)	3 F
Goblin flotilla (rouge, U1)	17 F
Goblin Grenade (rouge, C1)	3 F
Goblin Kites (rouge, U3)	6 F
Goblin War Drums (rouge, C1)	3 F
Goblin Warrens (rouge, U1)	17 F
Hand of justice (blanc, U1)	19 F
Havenwood Battlegr. (land, U2)	9 F
Heroism (blanc, U3)	6 F
High Tide (bleu, C1)	3 F
Hollow Trees (land, U1)	14 F
Homarid (bleu, C1)	3 F
Homarid Shaman (bleu, C1)	12 F
Homarid Spawning bed (bleu, U3)	6 F
Homarid Warrior (bleu, C1)	3 F
Hymn to Tourach (noir, C1)	3 F
Icatian Infantry (blanc, C1)	3 F
Icatian Javelineers (blanc, C1)	3 F
Icatian Lieutenant (rouge, U1)	12 F
Icatian Moneychanger (blanc, C1)	3 F
Icatian Phalanx (blanc, U3)	6 F
Icatian Priest (blanc, U3)	6 F
Icatian Scout (blanc, C1)	3 F
Icatian Skirmishes (blanc, U1)	12 F
Icatian Store (blanc, U1)	12 F
Icatian Town (blanc, U1)	17 F
Implements Sacrifice(artefact, U1)	12 F
Initiates of Ebon Hand (noir, C1)	3 F
Merseine (bleu, C1)	3 F
Mindstab Thrull (noir, C1)	3 F
Necrite (noir, C1)	3 F
Night Soil (vert, C1)	3 F
Orcish Captain (rouge, U3)	6 F
Orcish Spy (rouge, C1)	3 F
Orcish veteran (rouge, C1)	3 F
Order of Leitbur (blanc, C1)	3 F
Order of the Ebon Hand (noir, C1)	3 F
Orgg (rouge, U1)	19 F
Raiding Party (rouge, U3)	6 F
Rainbow Vale (land, U1)	14 F
Ring of Renewal (artefact, U1)	12 F
River Merfolk (bleu, U1)	25 F
Ruins of Trolkair (land, U2)	9 F
Sand Silos (land, U1)	14 F
Seasinger (bleu, U3)	9 F
Soul Exchange (noir, U3)	7 F
Spirit Shield (artefact, U1)	12 F
Spore Cloud (vert, C1)	3 F
Spore Flower (vert, U3)	6 F
Svyelunite Priest (bleu, U3)	6 F
Svyelunite Temple (land, U2)	9 F
Thallid (vert, C1)	3 F
Thallid Devourer (vert, U3)	6 F
Thelon's Chant (vert, U3)	6 F
Thelon's Curse (vert, U1)	12 F
Thelonite Druid (vert, U3)	7 F
Thelonite Monk (vert, U1)	25 F
Thorn Thallid (vert, C1)	3 F
Thrull Champion (noir, U1)	25 F
Thrull Retainer (noir, U3)	7 F
Thrull wizards (noir, U3)	6 F
Tidal Flats (bleu, C1)	3 F
Tidal influence (bleu, U3)	6 F
Tourach's Chant (noir, U3)	6 F
Tourach's Gate (noir, U1)	25 F
Vodalian knights (bleu, U1)	25 F
Vodalian Mage (bleu, C1)	3 F
Vodalian Soldiers (bleu, C1)	3 F
Vodalian War Machine (bleu, U1)	17 F
Zelyon Sword (artefact, U1)	12 F

LE TEMPLE DU JEU

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BP 47 • 33036 BORDEAUX CEDEX • Tel. 56 51 90 51

JEUX DE ROLES • JEUX DE PLATEAU • WARGAMES

AD&D	
Manuel du joueur	129 F
Guide du Maître	129 F
Mythes & legendes	142 F
Recueil de Magie	128 F
Ecran AD&D	58 F
Feuilles de Perso	70F
Livre des Psioniques	114F
Bestiaire monstrueux	182F
Livre des Guerriers	119F
Livre du Magicien	119F
Livre du Barde	119F
Livre du Voleur	119F
Livre du Prêtre	119F
Livre du Rôdeur	119F
Armes&Equipements	119F
Livre des Nains	119F
Dieux des Monstres	119F
Romans AD&D	
Valombre (1)	32F
Tantras (2)	32F
Eau Profonde (3)	32F
Terre Natale (1)	32F
Terre d'Exil (2)	32F
Terre Promise (3)	32F
Fontaine Lumière (1)	32F
Fontaine Ténèbres (2)	32F
Font.Pénombre (3)	32F
Magefeu	32F
Les Liens d'Azur(1)	32F
L'Eperon de Wyvern(2)	32F
Coffret Elfe Noir	96F
Coffret Avatars	96F
Coffret Héros Phlan	96F
New player's handbook	141F
New Dungeon Master gu.	106F
Monstrous Manual	147F
Council of Wyrms	176F
Complete Paladin	108F
Complete Druid	108F
Complete Ranger	108F
Elves Handbook	108F
Dwarves Handbook	108F
humanoids handbook	108F
Deck of encounters1	147F
Deck of encounters 2	147F
First Quest (CD!)	210F
Book of Villains	108F
Calendrier DL 95	78F
Dragon Mountain	210F
Book of artifacts	117F
Magic encyclopedia 1	59F
Magic encyclopedia 2	69F
Rogues in Lankhmar	59F
Worlds of TSR Art	147F
Wizard's challenge 2	44F
Red Steel audio CD	187F
Encycl.Magica 1	156F
Deck of psionic power	127F
Complete barbarians	108F
City sites	78F
Encyclop.magica 2	156F
Book of necromancers	108F
Dancing hut of B. Yaga	59F
Elminster eco.append.1	59F
Dwarves handbook	59F
Calendrier 95	59F
Savage baronies (red steel)	112 F
Monstrous comp.Annual	115 F
Rogues in Lankhmar	59F
Cutthroats Lankhmar	59F
ROYAUMES OUBLIES	ND
Sélénaé	74F
Empire de la cote	ND
Aventure en R.O.	133F
Monstres des R.O.	133F
Catacombes Soirét.	62F
Monde Elfes Noirs	127F
Draconomicon	119F
Forg. RealmsII	176F
Menzoberranzan	185F
Piretes Fallen Stars	88F
Player's guide F.R.	98F
Ruins Myth Drannor	117F
Aurora's catalog	59F
Guide Waterdeep	69F
Guide to North	69F
Elves of Evermeet	98F
Ruins undermountain	117F
Ruins undermount.II	156F
City of Splendors	156F
Elminster ecologies	156F
Guide Sword Coast	59F
Marco Volo departure	43F
Marco Volo journey	43F
Marco Volo arrival	43F
Book of lairs	78F
The Moonshae	78F
Ruins of Zenthil Keep	188F
Seven sisters	88 F
RAVENLOFT	89F
Demeure de Sthrad	133F
Monstre Ravenloft	65F
Contact Mortel	210F
Ravenloft 2nd Edit.	117F
Forbidden Lore	117F
Castle Forlorn	69F
Guide to Ghosts	69F
Guide to Lich	69F
Guide to Werebeasts	78F
Guide to Created	78F
Guide to ancient dead	79F
Adam's wrath	59F
Dark of moon	59F
Web of illusions	59F
The created	45F
Roots of Evil	69F
From the shadows	59F
Thoughts of darkness	59F
Night of dead	45F
Island of terror	69F
Vampires	69F

Book of crypts	69F
Darklords	69F
Ship of horror	65F
Awakening adventure	59F
Masque Red Death	156F
Monsters Ravenloft 3	108F
Howls in the Night	44F
When the black roses bloom	59F
Guide to fiends	70 F
DARK SUN	182F
Liberté	163F
Tribus esclaves	78F
Négociant des dunes	89F
Bestiaire Dark Sun	105F
L'Alliance voilée	99 F
Complete Gladiators	98F
Dragon's crown	156F
Black Spine	156F
Forest maker	98F
Road to Uriq	79 F
Arcane Shadows	79 F
Asticlian gambit	79 F
Dragon kings	118 F
Black flames	99 F
House of amketch	99 F
Marauders of Nibenay	99 F
Elves of Athas	69 F
The will & the way	79 F
Psionicists of Athas	78F
City by the silt sea	156F
Ivory triangle	117F
Thri-Kreen of Athas	98F
Monstrous Dark Sun II	99 F
AL-QADIM ADVENT.	117F
Land of Fate	117F
Assassin mountain	108 F
City of delights	118 F
Book of sha'ir's	108 F
Secret of Lamp	108F
Ruined Kingdoms	108F
Golden voyages	108F
Cities of bone	108F
Corsairs of Great Sea	108F
Caravans	107F
MYSTARA (CD)	210F
Monstrous mystara	108F
Night vampire(+CD)	105F
Hail the heroes(+CD)	105F
Poor wizard almanach	59F
Player survival kit	98F
DM survival kit	98F
Glantri: Kingdom of Magic	175F
PLANESCAPE	173F
Eternal boundary	59F
Monstrous planescape	108F
Planes of chaos	173F
Well of worlds	98F
In the abyss	59F
The deva park	59F
Planes of law	179F
Fires of Dis	78F
Player's primer to outlands	90 F
AMBRE	**237F**
Tarot d'Ambre	199F
Shadow knight	156F
APPEL CTHULHU	**190F**
Ecran Cthulhu	72F
Supplément Cthulhu	99F
Cthulhu by gaslight	119F
Cthulhu 90	119F
Les années folles	250F
Masques Nyarlath.	167F
Rejeton d'Azathoth	119F
Asile d'aliénés	99F
Malédiction Chtoniens	99F
Trace Tsathogghua	99F
Terreur sur Arkham	69F
Seul face au Wendigo	59F
Terror Australis	109F
Oeufs de Karlatt	139F
Ombres Yog Sothoth	99F
Recherche de Kadath	99F
Grands Anciens	132F
Monstres de Cthulhu	99F
Mystères à Arkham	151F
Demeures de l'Epou.	115F
Expériences fatales	114F
Retour à Dunwich	114F
Kingsport	114F
Frères de sang	114F
Nightmare Agency	122F
Destination Epouv.	119F
Miskatonic	94F
Orient Express	246F
Astres Propices	123F
Vallée d'Insmouth	151F
Chose sur le seuil	114F
Manuel du Gardien	104F
Sup.Cthulhu 1 ou 2	40F
Aventures ds Arkham	123F
Les frères de sang 2	113 F
Investigator's comp.	74F
Investigator comp.II	74F
King of Chicago	74F
Ye Book of Monsters	74F
Dire documents	64F
Unspeakable 10	29F
End of the world	119F
Unpeakable 11	29F
Encyclopedia tuliana	78F
Strange Aeons	97F
Dire documents	43F
Resurected 2	43F
Miskatonic University	79 F
ARS MAGICA	**237F**
Ecran Ars Magica	90F
Maitre des Nuées	85F
Alliance	104F
All. brisée Calebais	109F

Sup. Ars Magica	40F
Grimoire du mage	186F
Songe d'une nuit d'été	136F
La Tempète	117F
Iberia	74F
Rome	74F
Mythic Europe	108F
Maleficium	108F
Pax Dei	108F
Faeries	108F
Midsummer Night	74F
Wizard's grimoire	108F
Twelfth Night	74F
Medieval handbook	127F
Lion of the north	98F
House of Hermes	88 F
BERLIN XVIII 3	**209F**
Ecran Berlin	95F
Marxmen 12.35	137F
Berliner Nacht	120F
Berlin confidentiel	120F
BITUME	**139F**
Ecran Bitume	89F
Paris Brest	109F
Pizza Piquette	104F
BLOODLUST	**223F**
Ecran Bloodlust	89 F
Flocons de sang	137F
Enclume et marteau	137F
Souvenirs de guerre	137F
Les joyaux de Pôle	151F
Contes et légendes	137F
Frères de la nuit	137F
Voiles du destin	199F
BLOODSHADOWS	**209F**
World Bloodshodows	149F
Mean streets	109F
Galita citybook	129F
Unnaturals	97F
Shadows of celastos	103F
Wilderness	103 F
CASTLE FALKENS.	**170F**
Steam Age	75 F
CHAMPIONS	**220F**
GM screen& acces.	99F
Classic organisations	154F
Europeans ennemies	110F
Champion universe	154F
High tech ennemies	110F
Dark champions	154F
An eye for an eye	110F
Corporations	110F
Champions of the north	237 F
Normals unbound	84 F
Golden Age of champions	135 F
Creature of the night	89 F
Viper	135 F
Justice not law	114 F
Mind games	50 F
Olympians	65 F
Demons rules	45 F
Ennemies for hire	101F
Hudson city blues	96F
CHILL	**237F**
Ecran Chill	84F
De chair et de sang	120F
Apparitions	95F
Companion	135F
Horrors of America	95F
Voodoo sourcebook	95F
CHIMERES	**224F**
Tarot	75F
Ecran	86F
Anteros	109F
CONTREES OUBLIES	**156F**
Ecran des contrées	94 F
CYBERPUNK	**225F**
Ecran cyberpunk	84F
Night city	208F
Forlorn hope	132F
Protect & serve	137F
Enfants de la nuit	137F
Solo of fortune	120F
Chrome	120F
Chrome II	120F
Mega poster 1	80F
Mega poster 2	80F
Corpo 1	120F
Eurotour	127F
All fall fown	44F
Chasing the dragon	54F
Corp book 1,2 ou3	53F
Necrology 1,2 ou 3	49F
Survival of fittest	49F
Chrome berets	84F
Maximum metal	68F
Comp. of firearms	127F
Deep space	68F
Home of brave	82F
King concrete jungle	55F
Grimm's cybertales	94F
Cybergeneration	99F
Bastille day	34F
Media junkie 1 ou 2	55F
Guide to the net	88F
Remember me	88F
Playground	64F
Wildside	68F
Land of free	99F
Punk 21	48F
Green war	68F
Ecofront	55F

Cabin fever	49F
Premature burial	88F
Listen up primitive	55F
Sub attica	108F
Dark metropolis	94F
Hardwired	69 F
Cybersheets	40F
Night city stories	85F
Night's edge	85 F
Home front	68F
Rough guide UK	82F
Chromebook II	69F
Chromebook III	79F
Eurosourcebook	54 F
Pac-Rim sourcebook	68F
Mediafront	54F
Solo of fortune 2	68F
DONT LOOK BACK	**137F**
ECRYME	**209F**
Ecran de jeu	89F
Eole	139 F
ELECKASË	**209F**
Ecran Eleckasë	89F
Prophète et dragon	132F
Magies	132F
Entre ombre&lumière	132F
Carte géographique	55 F
ELFQUEST	**161F**
Ecran d'Elfquest	94 F
ELRIC	**236F**
Melniboné	217F
Ecran Stormbringer	84F
Démons & magie	114F
Loup blanc	114F
Pirate des mondes	138F
Chant des enfers	114F
Sorciers Pan Tang	132F
Périls jeunes roy.	137F
Seigneur des mers	137F
Mega poster Elric	80F
La nef des fous	127F
Elric v.o.	95 F
Melniboné	79F
Gamemaster kit	99F
Fate of fools	65F
Bronze grimoire	84F
The unknown East	108F
EMP.GALACTIQUE	**109F**
Encycl. Galactica 1	149F
Encycl. Galactica 2	179F
EARTHDAWN soft.	**127F**
Ecran	83F
Mists of betrayal	55F
Barsaive campaign	112F
Companion	125F
Terror in the skies	70F
Denizens Earthdawn	109F
Infected adventure	68F
Parlainth	156F
Denizens Earth.2	108F
Earthdawn journal 2/3	35F
Creatures of Barsaive	107F
Shattered pattern	59F
Legends of Earthdawn	156F
Adepts way	97 F
GURPS 2	**210F**
Conan	159F
Magie	133F
Horreur	133F
Cyberpunk	133F
Ecran	95F
Japon	133F
Western	133F
Espace	137F
Vampire	147F
Vampire compan.	137F
Werewolf	147F
Mage	142F
Aztecs	115F
Ultra-tech	115F
Bestiary	115F
Martial arts adv.	125F
Supers 2	125F
Gurps New	145F
Religions	135F
Aliens	125F
Cliffhangers	115F
Espionnage	125F
Fantasy II	125F
Arabians nights	159F
China	125F
Cyberpunk adv.	125F
High-tech II	125F
Lensman	115F
Psionics	125F
Cyberworld	125F
Cthulhupunk	105F
Voodoo	105F
HAWKMOON	**240F**
L'ile brisée	134F
La France	220F
La Kamarg	126F
Empire Ténébreux	138F
Portes du Paradis	140F
Chair et métal	137F
HERO SYSTEM	**149F**
Fantasy hero	150F
Fantasy compl. 2	115F
Hero bestiary	135F
Cyber hero	150F
Ninja hero	119F
Ultimate martial artist	155F

H.S. almanach 1 ou 2	99F
HOL RPG	**78F**
HEROES RPG	**141F**
IMMORTAL	**170F**
Immortal pack	89F
Dream stroke	97F
INDIANA JONES	**205F**
World of Indiana J.	145F
The rising sun	105F
Raiders lost ark	175F
Indy&tomb of temple	117F
IN N. SATANIS 2	**ND**
Ecran INS	95F
Baron Samedi	120F
Mors Ultima Ratio	120F
Daemonix Remix	120F
Il était une fois	120F
Mindstorma	120F
Inch Allah	120F
Scriptarium Veritas	179F
Demencia profundis	120F
Heaven & Hell	120F
Muchos Pesos Caph.	120F
Stel. Inquisitorus	217F
Ecran Stella	95F
Strichnine 4	120F
Stella incognita	120F
Deus Ex Machina	120F
JAMES BOND	**119F**
Manuel Q	99F
Adversaires	159F
Dr No	69F
Octopussy	89F
Pour votre information	96F
Goldfinger	89F
Goldfinger II	129F
JORUNE	**137F**
innocents of Gauss	69F
Sholari pack	108F
Sobayid atlas	109F
Gire of Silipus	75F
JRTM	**199F**
Ecran JRTM	64F
Carte JRTM	64F
Moria	110F
Rangers du Nord	110F
Lorien	110F
Voleurs de Tharbad	65F
Rivendell	65F
Mordor	65F
Isengard	110F
Ents of Fangorn	110F
Cavaliers de Rohan	110F
Créatures des Terres	84F
Assassind D. Amroth	65F
Porte des Gobelins	65F
Royau.perdu Cardolan	110F
A Mc Bride's characters	92F
Arnor	185F
Atlas of Middle-Earth	165F
Calenhad	58F
D.of the dark wood	38F
Far Harad	79F
Forest of Tears	43F
Ghost Warriors	62F
Ghost of the S. Anduin	39F
Gorgoroth	119F
Greater Harad	86F
Haven of Gondor	79F
Hazards of the Harad Wood	38F
Hillem of the trollshaw	49F
M.E. poster map	92F
MERP 2	185F
MERP 2 (soft)	109 F
Minas Ithil	109F
Minas Tirith	155F
Moria	155F
Mouth of the Entwash	39F
Nazgul's Citadel	86F
Northwestern M.EGazetteer	124F
Northwestern M.E.map set	92F
Peril on Sea of Rhun	39F
Pirates of Pelargir	39F
Raiders of Cardolan	39F
Rogues of borderland	39F
Shadows in the south	75F
Necromancer's lieut.	39F
Treasures of M.E.	124F
Warlords of the desert	39F
Woses of black wood	39F
The kin-strife	155F
Dol-Guldur	155F
Elves	135 F
Lakte town	135 F
Creatures of M.E.	135 F
KULT (VF)	**227F**
Ecran Kult	59 F
kult V.O.	150F
Legions of Darkness	125F
Fallen Angels	95F
Taroticum	95F
Ecran Kult	65F
LEGACY	**170F**
LOUP-GAROU	**189F**
Ecran Loup-Garou	75F
Rite de Passage	99F
La voie des loups	102 F
Rage ac. New York	66F
Ways of the Wolf	53F
Book of wyrm	84F
Valkenburg fundat.	66F

Under blood red m.	66F
Player's guide	99F
Rage ac. Amazon	84F
Drums of Fire	45F
Umbra	66F
Caerns	84F
Rage across Russia	84F
Black Furies Tribeb.	53F
Bone Gnawers tribeb	53F
Werewolf 2nd Ed	119F
Screen 2nd Ed	59F
Vancouver	84F
T-Shirt WerewolfXL	120F
Monkeywrenchpentex	59F
When will you rage	28F
The apocalypse	89F
Rage across Australia	84F
Storyteller handbook	99F
Who's who amongst	64F
Children of Gaia	53F
Fianna tribebook	53F
Project twilight	62 F
Glass walkers tribebook	53 F
Get of fenris	53 F
MACH.WOMEN 2	**76F**
MAGE	**179F**
Ecran VF	63F
La Trame du destin	102 F
Chantry book	99F
Loom of fate	57F
Progenitors	57F
Mage portfolio	84F
Digital web	89F
Virtuals adepts	59F
Book of shadows	99F
Choas factor	89F
Technocracy	59F
T-Shirt Mage XL	135F
Verbera tradition	54F
Sons of Sther	54F
Akashic brotherhood	54 F
Truth until paradow novel	28 F
Ascension right's hand	79 F
Technocracy NWO	53 F
MALEFICES	**249F**
Bestiaire	119F
Lisière de la nuit	99F
Voile de Kali	119F
MEGA III	**139F**
MEKTON Z	**ND**
Techbook	95F
Rimfire	115F
Jovian chronicles	125F
Europa incident	129F
Mecha manual 1	49F
MERCENAIRES	**139F**
Valise bleue	89F
Premiers pas	85F
Opération aigle blanc	83F
Opération triangle	95F
Ecran Marcenaires	99F
MILLENIUM'S	**107F**
Ultramodern firearms	137F
Ecran+1999 datasour.	84F
Nightwalker	84F
Black eagle	98F
Operatives kit	46F
Companion	98F
Miami sourcebook	97F
MUT.CHRONICLE	**237F**
La confrérie	142F
Les clans de la damnation	142F
The brotherhood	117F
Imperial Sourcebook	109F
Algeroth	136F
NEPHILIM	**213F**
Ecran Nephilim	39F
Les Veilleurs	75F
Les Templiers	170F
Le Lion Vert	113F
Hermes Trismeg. 3	35F
Arcanes Majeures	142F
Souffle du Dragon	208F
Selenim	179F
L'atalante fugitive	114F
Mystères	170F
Nephilim	179F
La dame de 11 heures	86F
La Magie	120 F
L'Alchimie	120 F
L'OEIL NOIR	**185F**
Règles Avancées 1	185F
Règles Avancées 2	185F
Havena	185F
La tour pourpre	55F
Esclaves d'Al Anfa	55F
Terreur sur Ranak	55F
Tournoi des félons	55F
Reine des Amazones	75F
Rage noire	75F
Marais de l'angoisse	52 F
Forêt des araignées	54 F
Navire des âmes perdues	52 F
Nedime fille de Calife	52 F
Hiéroglyphes de l'horreur	54 F
La faucille noire	52 F
Le trésor des orks	54 F
La porte des mondes	52 F
Le magicien des glaces	52 F
Le boureau de Thalussa	52 F
L'archipel des cyclopes	52 F
Ds les griffes du démon	52 F

Le fleuve du desastre	52 F
La Reine des amazones	72 F
Le chemin maudit	54 F
ONIROS	**171F**
Ecran de jeu	53F
PALLADIUM	**141F**
Old Ones	109F
Adv. high seas	109F
Adv. northern wild.	71F
Further adventures	54F
Monsters & animals	109F
Ymsloth jungles	97F
PARANOIA	**169F**
Ecran	65F
Poignée de lasers	79F
Pressez les oranges	39F
Blues en jaune	54F
Paranormal activity	136F
Paranoïa 5	169 F
PENDRAGON	**230F**
Ecran Pendragon	88F
Chevaliers aventureux	190F
Sang et luxure	140F
L'enfant roi	210F
Merlin	84F
Le roi spectre	137F
Beaumains 2,3,4,5	22F
Beyond the wall	139 F
REVE DE DRAGON	**266F**
Cidre Narhuit	49F
Bonheur ziglutes	75F
Larmes d'Ashani	75F
Pinceau à barbe	75F
Monde rêve	89F
Secret de Muringhen	109F
Un rêve en Boldzarie	124F
L'oiseau oracle 1	35F
L'oeuf de Psiluma	109F
Voyage et voyageurs	189F
La dame des songes	109F
RIFTS	**157F**
Rifts sourcebook	78F
Vampire kingdom	98F
Conversion book	127F
Mutants in orbit	89F
Atlantis	98F
Mechanoids	78F
England	98F
Afrika	98F
Wormwood	98F
Triax	127F
Conversion book 2	127F
Mindwerts	74F
Mercenaries	98F
South america	98F
Phaseworld	116F
Rifts manhunter	136F
ROBOTECH	**81F**
Zentraedi	59F
Southern cross	81F
RDF acc.training	54F
Invid invasion	81F
Sentinels	108F
REF field guide	108F
Macross II	81F
The U.N. spacy	69F
Spacecraft & deck	69F
Zentraedi breakout	69F
Spacecraft 2	69F
ROLEMASTER	
Manuel personnages	103F
Manuel des combats	69F
Manuel des sorts	120F
Ecran rolemaster	59F
Horreur d'Orgilion	65F
Créatures & Trésors	125F
Compagnon 1	105F
Compagnon 2	139F
Alchemy companion	123F
Arabian night	108F
Arms companion	102F
Creat. &Treasures II	89F
Creat. &Treasures III	109F
Emer the great contin.	162F
Gethaena,underEmer	139F
Oriental companion	96F
Outlaws	113F
RM characters records	79F
RM companion 3	75F
RM companion 4	79F
RM companion 5,6,7	88F
RM heroes & rogues	98F
Sea law	139F
Shadoworld mast.atlas	162F
Spell user companion	99F
War law	185F
Spell law standard	159 F
Arms law standard	103 F
RUNEQUEST	**230F**
Ruines hantées	88F
Monts arc en ciel	118F
Secrets oubliés	209F
Guerriers du soleil	190F
Roi de Sartar	169F
Guerre des héros	269F
Genertela	200F
Dieux de Glorantha	200F
Signe du chaos	137F
Dieux nomades	275F
Arachné solara 1,2	33F
Le maitre des runes	137F
Méga poster g. héros	80F
La Voie du Sabre	217 F

LES PRIX INDIQUES SUR CETTE PUBLICITE NE SONT GARANTIS QUE JUSQU'AU 15/08/1995, UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

FRAIS DE PORT GRATUITS*

*pour toute commande supérieure à 480F, envoi en colieco, pas de reliquats

VOTRE COMMANDE DANS LES 48 H !*

pour toute commande passée avant 16 H par téléphone au 56 51 90 51 avec un envoi colissimo

River of craddles 157F
Tale moon 11 ou 12 28F
Dorastor 206F
Strangers in Prax 123F
Codex 1 ou 2 33F
Lords of terror 115F
Con compendium 99 F

SCALES 209F
Ecran 93F
Politique 132F
Technologie 132F
Magie 132F

SHADOWRUN 237F
Ecran Shadowrun 63F
Tirez sur le dragon 72F
Totale Eclipse 72F
Guide de Seattle 190F
Le Grimoire 161F
Démon dans la bout. 85F
Guide de l'Amérique 170F
Sup. Shadowrun 40F
Reine Euphoria 85F
Choisis tes ennemis 32F
Méfie toi des dragons 32F
Voleurs de narcopuces 94F
La Dame de coeur 80 F
Et trouve la vérité 32F
Grille neurones 32F
Metamorphoses 32 F
Paran. animals Europe 120 F
Paran. animals America 80 F
Virtual realities 98 F
Native nations 1 ou 2 83 F
DMZ 239 F
London sourcebook 98 F
Shadowbeat 98 F
Elven fire 59 F
One stage before 64 F
Tir taingire 123 F
Tir Nan Og 123 F
Celtic double cross 59 F
Eye witness 76 F
Germany in shadows 125 F
Paradise lost 76 F
Street samouraï catalog 98 F
Dark angel 67 F
Imago 67 F
Prime runners 88 F
Divided assets 59 F
Lone Star 117F
Field of fire 109F
Corporate shadowfile 136F
Shadowtech 109F
Rigger black book 109F
Ivy & chrome 65F
Sprawl maps 97F
Double exposure 69F
Denver 157F
Harlequin's pack 98F
Prime runners 88F
Bug city 107F

STAR WARS 180F
Chasse à l'homme 59F
Matériel campagne 76F
Guide de l'Empire 113F
Bataille soleil d'or 62F
Outrespace 65F
Guide alliance rebelle 133F
Pluie d'étoiles 66F
Récupérateurs 66F
Starfighters battlebook 79F
Manuel gén. Cracken 82F
Domaine du mal 71F
Guide étoile noire 93F
Coordonnées d'Isis 71F
Cité des nuages 79F
Cité des profondeurs 72F
Manuel du maitre 115F
L'enlèvement 75F
Ecran Star Wars 2 86 F
Galaxy g.4,5,6,7,8 ou 9 94F
Planets 3 94F
Planets of mists 69F
Supernova 89F
invasion 69F
Black ice 69F
Twin stars of kira 94F
Wanted by Cracken 92F
Mission to Lianna 69F
Heir to empire 110F

Dark force rising 110F
Dark empire 155F
GG10 vounty hunter 110F
Trilogy sourcebook 155F
Last command 135F
Han Solo & Corp. 125F
Cracken rebel operat. 92F
Miniatures battles 123F
Miniarures compan. 92F
Star Wars universe 109F
Adv.Journal 1,2,3 ou 4 73F
Tech.Journal 1,2 68F
Valendrier Star Wars 109F
Planet collection 155F
GG11 criminals 92F
Classics campaigns 92F
Creatures of the Galaxy 92F
Imp sourcebook 2Ed 125F
Rebel sourcebook 2Ed 125F
Sourcebook 2Ed 130F
Goroth: slave of Empire 92F
Adv journal 5 70F
Platt's Starport guide 155F
Flashpoint : brak sector 88 F
Fantastic technology 88 F

SHATTERZONE 204F
Techbook ship 120F
Zeenarch 77F
Grimsyn sector 85F
Arsenal 120F
Brain burn 78F
Fringers guide 120F
Crosshairs 77F
Through the cracks 96F
Contact 96F
Shadows of sclatos 97F
Fleet Book 117F
Stock ships

SLA INDUSTRIES 170F
Karma 105F

SPACE MASTER 175F
Companion I 86F
Companion II 100F
Aliens & artifacts 95F
Darkspace 81F
Imperial crisis 42F
Durandrium find 52F

STREETFIGHTER 127F
Ecran 87F
Secrets of Shadaloo 87F
Player's guide

THOAN 280F
THOAN collector 340F

TOON 159F
Ecran+supplém. 120F
Tooniversal 146F
Toon Tales 146F
Toon ace cat. 146F

TORG 249F
Ecran 69F
Aysle 169F
Carte destinée 84F
Calice Possibilités 95F
Cité éternelle 119F
Terre vivante 153F
Empire du Nil 153F
Cyberpapauté 199F
Grimoire Pixaud 114F
Chevaliers tempêtes 59F
Royaume ténébreux 59F
Cauchemar 59F
Japon technologique 169F
Orrorsh 161F
Heavy weapons 96F
Person.weapons 96F
Créatures Orrorsh 130F
Creatures Aysle 130F
Space gods 130F
Tokyo citybook 130F
Los Angeles citybook 130F
Terra 130F
Infiniverse 1,2,3 130F

VAMPIRE 156F
Ecran vampire 60F
Cendres aux cendres 93F

Liens du sang 59F
Chicago la nuit 150F
Succubus club 139F
Diablerie au Mexique 90F
Guide des joueurs 158F
Toreador 103F
World of darkness 88F
Hunters hunted 57F
Storyteller's handbook 96F
Clanbook brujah 53F
Clanbook gangrel 53F
Clanbook Malkavian 53F
Clanbook Nosferatu 53F
Clanbook Toreador 53F
Clanbook Tremere 53F
Children inquisit. 84F
Guide to Sabbat 84F
Anarch cookbook 84F
Masquerade 99F
Player's guide 2 119F
Storyteller sabbat 84F
Bradstreet portfolio 112F
Chicago 2 96F
Dark colony 84F
Diabl.England 53F
Book of Nod 45F
Berlin by Night 84F
New Orleans by night 99F
The beast within 28F
Mummy 53F
Book of damned 34F
Kindred most wanted 84F
Los Angeles by night 99F
Borderlands 28F
T-Shirt vampire XL 120F
T-Shirt clan au choix 120F
Pochette points de sang 42F
Pins clan au choix 34F
Bourse vampire 32F
Ankh necklace 34F
Elysium:Elder 77F
Clanbook ventrue 53F
Vampire 2e Ed 139F
Gypsies 79F
Masquerade player kit 88F
Masquerade props book 79F
Dirty secrets of black hand 89F
White wolf calendar 95 44F
Diary:the Embrace 84F
Clanbook: Assamite 53F
Prince of City (novel) 28F
DC by night 97 F

WARHAMMER 180F
Ecran warhammer 38F
Personnage 99F
Campagne impér. 159F
Mort sur le Reik 150F
Midenheim 119F
Pouvoir derr. trone 138F
Kislev 149F
Repose sans paix 149F
Empire flammes 149F
Seigneur des liches 114F
Compagnon 114F
Feu ds montagne 114F
Sang ds ténèbres 104F
Mort sur rocher 104F
Guerre roy. nain 114F
Sombre aile mort 123F
Chareau drachenf. 123F

WHISPER.VAULT 135F
Dangeraus prey 97F

WRAITH 139F
Face of death 57F
Wraith screen 53F
Character kit 44F
Necropolis atlanta 79F
Midnight expres 62F
Death&damnation 27F
Haunts 79F
Wraith dragonskin 45F
Love beyond death 53F
Wraith T-Shirt 99F
Sea of shadows 60 F

WWF RPG 156F

JEUX DE PLATEAUX

BATTLETECH 249F
Battlespace 235F
Aerotech 141F
Battletroops 185F
Battleforce 272F
Mechwarrior 2 109F
Reinforcements 2 152F
Solaris VII 196F
Tactical handb. 109F
Compendium 2 134F
Tukayyid 88F
Technical 3025 128F
3026,2750,3050 128F
3055,3057 128F
Black thorns 59F
Blood berets 240F
Barbe Noire 279F
Civilisation 319F
Adv Civilizat. 251F
Western expansion 68F
Die Hanse 280F
Diplomatie 299F
Diplomatie Colonial 415F
Dune 299F
Europa universalis 389F
Extension 1 89F
Fief II 239F
Foi et le Glaive 323F
Formule dé 275F
Circuit Magny-Court 125F
Circuit Monza 125F
Circuit Hockenheim 125F
Circuit Spa 125F
Circuit Estoril 125F
Circuit Silverstone 125F
Circuit Barcelone 125F
Circuit Canada 125F
Kit championnat 99F
Full metal planète 298F
Armée suppl. 75F
Plateau suppl. 59F
Guerre&frontière 319F
Grands siècles 325F
Junta 2 190F
Res Publ. Romana 379F
Seigneurs dragons 189F
Tempête sur l'éch. 79F
Vallée Mammouths 249F
Xhénor 323F
Zargos 239F
Condottiere 299F

WARGAMES

ADG
World in flames(+traduc.) 435F
World in flames 415F
-planes in flames 172F
-asia aflame 140F
-africa aflame 140F
annual 91 136F
Days of decision 365F

AVALON HILL
Adv.squad leader 350F
Beyond valor 299F
Paratrooper 145F
Partisan 145F
Yanks 270F
West of Alamein 370F
Last hurrah 125F
Hollow legions 190F
Red Barricades 190F
Code of bushido 299F
Gung ho 319F
Croix de guerre 265F
Kampfgr. Peipper 265F
cartes 1 à 39 40F
cartes A à H 48F
Annuel 89,90 96F
91,92,93a,93b 79F
Adv.third Reich 380F
Air Force 225F
Dauntless 160F
Battle of Bulge 155F
Britannia 185F
D Day 2 155F
Empire in arms 265F
Flat Top 299F
Flight Leader 209F
Gettysburg 160F
Hitler's War 160F
Longest day 636F
Maharaja 208F
MBT 247F
Midway 168F
Mustangs 189F
Napoleon's battles 207F
expansion 1 120F
Panzer blitz 189F
Panzer leader 225F
Platoon 150F
Raid on St Nazaire 295F
Russian Campaign 175F
Russian front 195F
Siege of Jerusalem 259F
Squad Leader V.F. 249F
Squad Leader V.O. 219F
Cross of Iron 189F
Crescendo of doom 209F
GI 279F
Stalingrad 199F
Expansion 1 49F
Storm over Arbhem 120F
Tac air 197F
Titan 199F
Thunder Cassino 189F
We the people 298F
Wooden ships 189F

CLASH OF ARMS
Armée du nord 272F
Automn of glory 195F
Bataille de Wavre 205F
Chancellorsville 280F
Edelweiss 295F
Kolin 265F
Landships 219F
Lee takes command 279F
Over the reich 260F
Prelude to disaster 235F
Speed of heat 245F
War for union 260F
1807 eagle turns east 289F
Bataille de Ligny 315F
B. Mt St Jean deluxe 647F
Bataille Eylau 291F
Golan to Sinai(COA) 129F
Borodino 1941 219 F
Achtung spitfire 279 F

DESCARTES
Amirauté 159F
Ave tenebrae 179F
-fiefs & empires 219F
Charges 152F
Croisades 269F
Chateau templiers 175F
Cité médiévale 175F
Cry Havoc 225F
Dragon noir 2 259F
Grands stratèges 309F
Guet-Apens 239F
Karkhov (+rostov) 289F
Kursk 229F
Les Aigles 289F
Supplément 1 135F
Règles 15 mm 99F
Moskva 229F
Samourai 225F
Siège 225F
Vikings 269F
Yom Kippur 259F

GAMERS
Ardennes 197F
Austerlitz 230F
Barren victory 240F
Bloody roads south 240F
Ennemy at gates 389F
Guderian's blitzkrieg 240F
GD 40 264F
Matanikau 254F
No better place to die 213F
Omaha 340F
Operation 1 à 12 35F
Hunters from the sky 240F
Yom kippur - suez 73 189 F

GDW
Battlefield Europe 207F
Bloody kasserine 143F
Command decisions 279F
Gathering storm 319F
Harpoon 192F
Ships forms 64F
Subs forms 64F
ASW forms 64F
South atlantic war 96F
Troubled waters 96F
Johnny Reb 160F
Phase line smash 239F
Race for Tunis 143F
Sands of War 319F
Expansion kit 49F
Tet offensive 319F

GMT
Apache leader 255F
Arctic storm 185F
Battles Alexander 289F
Battle of Waterloo 295F
Korea crisis 95 262F
Julius Caesar 319F
Lion of the North 262F
Lost Victory 212F
Operation Mercury 218F
Rise of Luftwaffe 180F
SPQR 270F
Consul for Rome 105F
Victory Pyrrhus 105F
Africanus 137F
Victory in the West 260F
Britain stand alone 212F
Battle Alexand.deluxe 315F

GRD
Balkan Front 279F
Fire in east 558F
First to fight 374F
Scorched earth 199F
Urals 279F

Europa 5 à 36 39 F

ORIFLAM
Afrika 250F
Ailes de la gloire 235F
Dieux nomades 250F
Guerre des héros 260F
SPQR 349F
Stalingrad 235F

VICTORY GAMES
2° fleet 247F
3° fleet 288F
5° fleet 288F
6° fleet 239F
7° fleet 279L
Aegean strike 160F
Ambush 279F
Move out 120F
Purple heart 175F
Silver star 160F
Battlehymn 239F
Leatherneck 160F
Carrier 279F
Central America 239F
Civil War 199F
Flashpoint Golan 319F
Gulf Strike 318F
Korean war 192F
Lee vs Grant 168F
Nato 160F
Open fire 256F
Pacific war 389F
Pax britannica 192F
Peloponnesian war 239F
Tokyo express 288F
Vietnam 192F

ACCESSOIRES

Dés 5F
4,6,8,10,12,20
faces,gemme,opaque,pailleté,marbré
Set de dés 25F

CASSETTES VIDEO JAPONAISES SOUS TITRE VF

Guerre de Lodoss 1 158F
Guerre de Lodoss 2 133F
Guerre de Lodoss 3 133F
Ranma 1 133F
Marps 1 133F
Iria Zeuram 1 133F

OFFRES SPECIALES !

Exclusif! Pour l'achat de MAGE 1 scenario offert

Exclusif! Pour l'achat de KULT 1 scenario offert

Exclusif! Pour l'achat de CONTREES OUBLIEES 5 feuilles de perso offertes

Exclusif! Pour l'achat de THOAN 5 feuilles de perso offertes

Exclusif! Pour l'achat de BLOODLUST 5 feuilles de perso ofertes

Exclusif! Pour l'achat de CYBERPUNK 5 feuilles de perso offertes

Comment effectuer votre commande ? Inscrivez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos noms et adresses, envoyez ce bon de commande accompagné de votre règlement à l'ordre du TEMPLE DU JEU. Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre (indiquer CB87).

JEUX.. PRIX..................

....

....

....

....

Frais de port : Colissimo : 49 F, Normal 35 F, Superieur à 480F : 0F
TOM & étranger: 59 F (pas de franco)

TOTAL.....................

RETOURNEZ CE BON A : **LE TEMPLE DU JEU**
BP 47 33036 BORDEAUX CEDEX

Adresse de Livraison

NOM ....

PRENOM ....

N°/RUE ....

CP/VILLE..

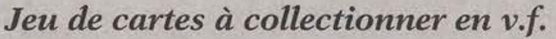
❐ En plus de ma commande, je désire recevoir un dépliant couleur sur (1 par commande):
❐ Condottiere ❐ Diplomatie ❐ Thoan ❐ Thoan 2 ❐ Thoan 3

❐ Je désire recevoir gratuitement le catalogue couleur "Passion Jeux de Rôles" présentant les produits des principaux éditeurs de jeux de rôles en France.

TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.



Jeu de cartes à collectionner en v.f.

KABAL

Moi y'en a vouloir l'Agartha

Kabal est le troisième jeu de cartes à collectionner français à surfer sur la vague *Magic : The Gathering*, et c'est sans doute le plus beau graphiquement. Le système de jeu, avec ses originalités, est plus inspiré de *Star Trek* et *Jyhad* que de *Magic*, tout en respectant l'univers et les personnages du jeu de rôle *Nephilim*. Chaque joueur (on peut jouer à deux, trois ou plus) représente l'un des trois clans antagonistes : les Templiers, les Selenim et les Nephilim. Leur but commun : détruire les bases de l'adversaire, ou accomplir des missions pour acquérir suffisamment de points de victoire. À chaque tour de jeu on peut poser de nouvelles bases secrètes, y accueillir des personnages, les préparer en leur adjoignant des alliés ou de l'équipement, puis les envoyer en mission (qui se présentent aussi sous forme de cartes). Cette étape est la plus périlleuse, car les envoyés ne sont plus protégés par leur base, et cette dernière devient aussi plus vulnérable. Pourtant, sans missions accomplies, la victoire est quasi impossible. Il vous faudra donc trouver un juste équilibre entre défense et exploration. De plus, de nombreuses cartes se posant face cachée, vous pourrez jouer au bluff. Chaque camp a ses avantages : les Templiers bénéficient de grandes ressources, les Nephilim de trois types de magie, et les Selenim de la puissante nécromancie. La prochaine extension devrait proposer les Mystes, un quatrième clan.

Kabal est un jeu de difficulté moyenne, aux mécanismes pas trop difficiles à assimiler, mais dont l'approche n'est pas facilitée. Multisim doit d'ailleurs distribuer gratuitement en boutique un petit livret reprenant les règles, accompagnées des réponses aux questions les plus couramment posées par les joueurs. Une deuxième édition est prévue pour juillet, qui corrigera également une dizaine de cartes boguées (mauvais type de magie, de clan, etc.). Pour les collectionneurs : le jeu comporte 421 cartes (132 communes, 66 peu communes, 110 rares, 110 « personnages » et 3 cartes promotionnelles). En résumé, un joli jeu, proche de son univers d'inspiration, agréable à jouer une fois qu'on l'a bien assimilé. Seul vrai reproche : comme dans Star Trek, le fait de jouer en clan oblige à acheter au moins deux paquets de base (ou un paquet et quatre extensions) par joueur pour avoir le minimum requis pour une partie normale.

Pierre Rosenthal

Jeu de cartes à jouer et à collectionner, publié en français par Multisim. Prix indicatif : jeu de base 75 F, recharge 20 F.

Pour Mage, en v.o.

ASCENSION'S RIGHT HAND

Pleins feux sur la piétaille !

Ce supplément pour *Mage* contient, en 128 pages, tout ce qu'il faut pour animer les serviteurs mortels d'un mage, mais aussi toute une variété de créatures plus amusantes, notamment les familiers.

Les conseils de jeu, suggestions et idées en tous genres occupent plus de la moitié du livret. Quant à la partie technique, elle est bien faite et pas trop envahissante (environ 40 pages), avec une fournée de « merits & flaws » supplémentaires, et propose tout ce qu'il faut pour créer des humains ordinaires... Les fans des jeux White Wolf apprécieront en particulier le chapitre consacré à la « magie marginale » (par opposition à la « vraie » magie, celle des mages), qui permet de tricher un peu en créant des acolytes un peu plus puissants que la moyenne... et qui pourra être repris tel quel dans *Vampire* ou *Loup-garou*.

Personnellement, j'y vois surtout un excellent moyen d'introduire dans *Mage* un ou plusieurs joueurs peu expérimentés, ou désireux d'y jeter « juste un coup d'œil pour voir » sans devoir ingurgiter des pages de règles et de théories magiques plus ou moins indigestes...

Voilà un bon supplément, incontournable si vous jouez à *Mage* et susceptible de servir dans tous les autres jeux de fantastique contemporain (même le plus ancien des immortels peut avoir besoin d'un humain anodin pour le représenter dans le monde ordinaire).

Tristan Lhomme

Un supplément pour Mage, édité en américain par White Wolf. Prix indicatif : 99 F.

Un jeu de rôle en v.f.

MACHO WOMEN WITH GUNS

Gros flingues et petites pépées

Macho Women With Guns est né d'une réflexion fort sensée de son auteur, Greg Porter. Observant les illustrations d'un certain nombre de jeux de rôle, il se rendit compte qu'elles représentaient très souvent de plantureuses jeunes femmes succinctement vêtues, brandissant toutes sortes d'armes meurtrières et ce, quels que soient le jeu et l'époque. Il se dit que cela devait correspondre à un désir profond du public, et écrivit un jeu de rôle où il n'y aurait que de plantureuses jeunes femmes succinctement vêtues brandissant des armes meurtrières. Bingo ! Dans la seconde édition qui vient de paraître, il affirme avoir vendu plus de 10 000 exemplaires de la première. Il est vrai qu'il a rajouté quelques tonnes de choses diverses susceptibles de plaire au joueur moyen. En vrac et entre autres : des aliens, des robots géants, des Père Noël psychopathes... et des grosses voitures, complément indispensable des gros flingues.

Le système est classique : des caractéristiques et des compétences, achetées en dépensant un capital de points. Il est possible d'augmenter ce dernier en choisissant des défauts. Bien entendu, le livret est truffé de jeux de mots vaseux et difficilement traduisibles (mention spéciale aux notes en bas de page). Quant aux compétences, la plupart pourraient sans problèmes concourir pour l'Oscar de l'idiotie (ex : courir avec des talons aiguilles). Au passage, Porter égratigne gentiment pas mal d'autres jeux, notamment *Torg* et *L'appel de Cthulhu*, sans oublier les productions White Wolf.

Mine de rien, réussir à délirer pendant une soixantaine de pages tout en écrivant un jeu de rôle jouable tient de l'exploit... et Porter s'en est parfaitement tiré. *MMWG* est sans doute le seul concurrent sérieux de Toon, dans une catégorie un peu plus spécialisée...

Tristan Lhomme

Un jeu de rôle en américain, édité par BTRC. Prix : 80 F. Actuellement en rupture de stock chez l'éditeur, il faut un peu de patience pour se le procurer.



Un jeu de rôle, en v.f.
MILES CHRISTI

Pour Dieu et pour Jérusalem, chargez !

Premier jeu d'une nouvelle maison d'édition, *Miles Christi* frappe tout de suite très fort : près de trois cents pages de texte dense, sur un sujet jamais abordé jusqu'ici. Nous sommes dans les royaumes francs de Terre sainte, entre les IIe et IIIe croisades. La documentation historique, irréprochable, fait du jeu une lecture passionnante en soi, même si vous n'envisagez pas d'y faire jouer. Cela dit, le respect de l'histoire n'empêche pas la présence d'une touche de fantastique assez prononcée. Les confins du monde sont peuplés d'amazones, d'hommes-chiens et d'une foule d'autres créatures bizarres. Des miracles se produisent et les forces du Mal œuvrent dans l'ombre. Le mélange, qui paraît bizarre au premier abord, semble vite tout à fait naturel.



Quant aux personnages, ils incarnent des templiers. Rien que des templiers. C'est à la fois la grande force du jeu et sa grosse faiblesse. Sa force, parce que le chapitre sur l'Ordre du Temple est sans doute ce que j'ai lu de plus clair et de plus synthétique sur la question. Pour une fois, ces moines-soldats sont crédibles et ressemblent à autre chose qu'à des paladins de carton-pâte. C'est suffisamment rare pour être signalé. Mais le côté « militaire » de l'ordre risque de lasser rapidement les joueurs les plus épris de liberté (et les joueuses, donc !).
En l'attente de tests plus approfondis, il est difficile de porter un jugement sur les règles, qui occupent moins d'un quart du jeu (environ 80 pages). Disons juste que la création de personnage semble simple, et que les mécanismes de simulation reposent sur des cartes plutôt que sur des dés. *Castle Falkenstein* ferait-il des émules ?
Miles Christi a de quoi figurer en bonne place dans la ludothèque de tous les rôlistes intéressés par l'histoire, autrement dit, beaucoup de monde...

Tristan Lhomme

Miles Christi est un jeu de rôle français, édité par SPSR. Prix indicatif : 249 F.

Un wargame en v.f.
ROSSYÏA 1917

Rouges et Blancs en bleu-blanc-rouge

On peut tout dire d'Azure Wish, sauf qu'ils ronronnent en éditant des jeux banals. Le dernier-né en est une nouvelle preuve : simuler la guerre civile russe, de 1918 à 1922, c'est tout simplement une première mondiale. Qu'une petite marque française se soit lancée dans une entreprise qui avait fait reculer les grosses écuries américaines est à relever. Cocorico ! Car le pari est gagné. *Rossyïa 1917* (n'oubliez pas le tréma, SVP) n'est pas une vague évocation inspirée de la vision de *Docteur Jivago* un soir à la télé. C'est une vraie simulation basée sur un travail de longue haleine. François-Stanislas Thomas a pioché dans des archives familiales de Russes blancs et (miracle post-communiste) dans des archives officielles où il n'aurait jamais espéré pénétrer il y a dix ans.
Le résultat est spectaculaire. Pour vous donner une idée, la carte Ouest à elle seule suffirait pour mettre en scène la 1297e simulation stratégique du conflit germano-soviétique. Et la carte Est est aussi vaste. Les 1092 pions représentent bien sûr les hordes rouges levées par Trotsky, mais aussi les diverses armées blanches, avec leurs commandements multiples, les corps expéditionnaires des Alliés qui venaient de vaincre l'Allemagne, les armées des pays voisins avides de se tailler une part de l'empire russe, les anarchistes, et j'en passe... L'ensemble est de fort bonne qualité, coloré et élégant.



Les règles, accompagnées d'un historique clair (et très utile, sur une période aussi mal connue), ne sont pas vraiment compliquées. Une vingtaine de pages y suffit, malgré les nombreuses dispositions destinées à tenir compte des foules de cas particuliers de cette époque non standardisée. L'ossature : une séquence de jeu interactive, où les deux camps activent tour à tour un Quartier Général et les unités qui en dépendent. Le ravitaillement est étudié avec soin (steppe russe oblige), et les trains blindés ne sont pas oubliés. L'aviation est présente (à la surprise de certains), les chars aussi, hé oui !, mais la cavalerie de choc pourrait bien faire la décision. La victoire se décide en fonction du niveau politique, qui varie selon les victoires et les défaites, les prises de ville, l'entrée en scène des pays étrangers...
Ce jeu n'est pas pour débutants, en raison de l'ampleur du sujet, mais tout belliludiste un peu expérimenté aura à cœur de lui faire une place sur ses étagères.

Frank Stora

Wargame en français pour 2 à 4 joueurs édité par Azure Wish Editions. Prix : environ 370 F.

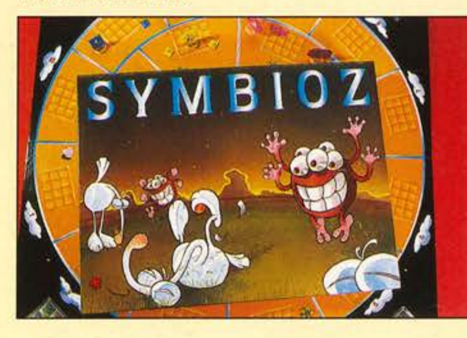
Un jeu de plateau en v.f.
SYMBIOZ

Pas drôle la vie !

Tout est paisible sur Xagul, une planète perdue,... Vous avez dit paisible ? Mais non, regardez ! Les zerbs, ces pseudo-plantes intelligentes, tentent de se regrouper pour faire des symbioz, puisqu'il en faut trois pour gagner (« Qu'est-ce qu'une symbioz ? Si on vous le demande, vous direz que vous ne le savez pas... » dixit les règles). Mais attention : ces zerbs doivent être de la même race. En effet, il en existe quatre différentes, représentées chacune par une couleur : il y a donc quatre joueurs.
Les zerbs peuvent aussi contrôler certains animaux : les crapits qui mangent des zerbs, surtout celles des autres, et les kroguls qui mangent des crapits, même les siens. Les joueurs les achètent au début de chaque nouveau tour, grâce à un nombre de points fixe (10). De plus, tout ce beau monde se reproduit, il faut : quatre zerbs pour en faire une nouvelle, deux crapits pour un nouveau et seulement un krogul pour un nouveau, car ce dernier se reproduit par parthénogenèse. De toute façon, vous n'avez que douze tours pour gagner ; passé ce délai la route de l'évolution sera définitivement perdue pour vous et vos zerbs.
Ce jeu de plateau, passablement extraterrestre, est bien plus subtil qu'il n'en a l'air. En effet, il existe plusieurs stratégies menant à la victoire. Le plateau représente Xagul, il est donc circulaire. Le centre de la planète est divisé en quatre zones fertiles, dont le contrôle donne certains avantages, et un lac infranchissable et inhabitable. Mais on ne peut pas gagner seul, il faut user de diplomatie...
Symbioz a donc tous les ingrédients pour faire un bon jeu de plateau : son thème, original et attachant, ses règles humoristiques au possible et son matériel très bô (une centaine de pions). De plus, le jeu est fourni avec deux graines d'une plante tropicale que vous devez identifier, pour gagner non pas trois, ni deux, oui, vous avez bien lu *un* voyage, vers une destination « surprise ».

Nicolas Toper

Jeu de plateau en français, édité par Unicorn. Prix : environ 260 F.



▷

Pour Pendragon, en v.f.

LE ROI SPECTRE

Saurez-vous relever le gant?

Ce supplément est, comme *Pendragon* nous y a habitué, d'excellente qualité. Non content de nous présenter cinq aventures, il explique aux meneurs de jeu comment mettre en scène des tournois tout au long de leurs campagnes, avec un mélange remarquable de données historiques, ludiques et techniques. Grâce à ce cocktail, il est possible de créer de nouvelles aventures se déroulant lors d'un tournoi, en préservant l'atmosphère si particulière de ces grandes fêtes médiévales (l'évolution vers la chevalerie courtoise au cours des diverses phases des campagnes de Pendragon est prise en compte). Dans le secteur «références», la description de la ville de Cambridge et de son université sera particulièrement utile pour des personnages érudits (encore un beau travail de synthèse entre mythe, légende et réalité historique).
Les aventures demanderont plusieurs séances de jeu pour être menées à terme. Elles sont fidèles à l'ambiance du mythe arthurien et très sympathiques, avec une mention spéciale (toute personnelle) pour la romantique histoire du chevalier Heaumé. Ces scénarios sont prévus pour s'intégrer à la quatrième phase de l'épopée du roi Arthur, la période d'apogée.
Comme dans toute la gamme Pendragon, le langage médiéval est particulièrement soigné, un certain nombre de dialogues couleur locale sont proposés ainsi que des conseils aux meneurs de jeu, toujours aussi bienvenus (même pour les vieux routards).
Un mini-reproche: la qualité des illustrations semble avoir un peu baissé. Nous nous étions bien habitués aux «belles images»...

Anne Vétillard

Un supplément pour Pendragon, édité en français par Oriflam. Prix conseillé: 144 F.

Pour Ecryme, en v.f.

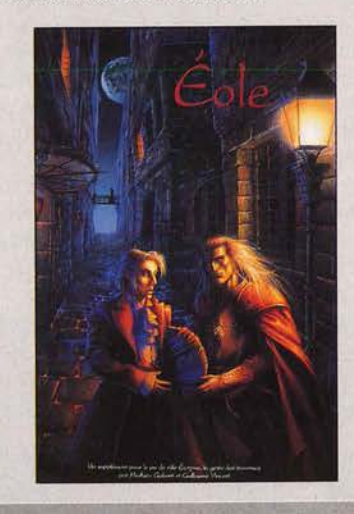
EOLE

Essai transformé!

La description d'une ville fait partie des «figures imposées» à tout créateur de jeu de rôle qui se respecte. Avec *Eole*, les auteurs d'*Ecryme* se tirent tout à fait honorablement de cette délicate épreuve. Eole est une grande métropole, au croisement de plusieurs traverses, qui oscille entre une dictature «douce» et un passé révolutionnaire.
Selon une formule qui a fait ses preuves, la ville nous est présentée quartier par quartier, après un court chapitre historique (particulièrement réussi). Dirigeables, chemins de fer, duels, sémaphores... et surtout une ambiance toute particulière, celle de ce «XIX[e] siècle décalé» façon *Ecryme*. C'est la plus grande qualité de ce supplément (et du jeu, d'ailleurs), mais aussi l'aspect qui est le plus difficile à maîtriser.
Sur un plan plus terre-à-terre, les MJ seront contents d'avoir un cadre solide où faire évoluer leurs joueurs. C'était le point faible des règles, et ils ont maintenant de quoi mener une grosse campagne sans jamais sortir d'Eole.
Au niveau de la forme: mention spéciale à la superbe couverture (et à la quatrième de couverture, encore plus belle!). Deux regrets toutefois: le prix un peu élevé, et surtout l'absence de scénario. Il est vrai qu'il était difficile de faire tenir informations et scénarios en seulement 72 pages. Mais cela n'empêche pas ce supplément d'être un achat vivement recommandé.

Tristan Lhomme

Un supplément pour Ecryme, édité en français par Délires. Prix conseillé: 139 F.



Pour Mutant Chronicles, en v.f.

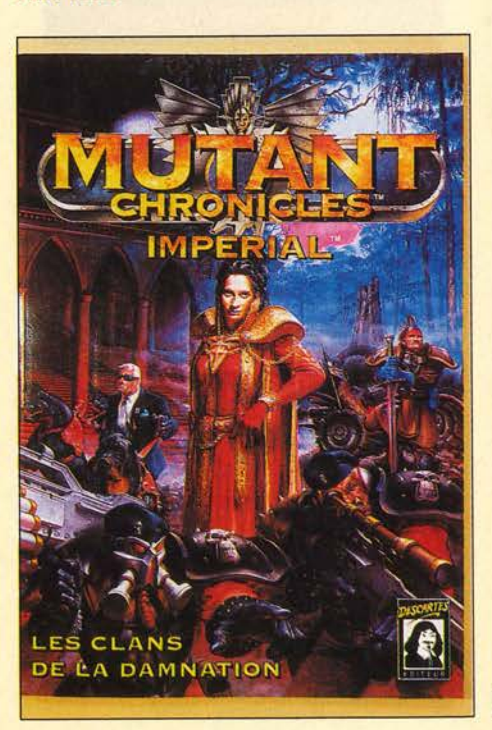
IMPERIAL

La loi du plus fort...

Avec cette extension, vous saurez tout sur l'historique de la mégacorporation la plus prestigieuse, si ce n'est la plus puissante, du jeu *Mutant Chronicles*. Elle permet aussi (surtout!) de créer des personnages issus des différents clans qui composent Imperial. Chaque clan est décrit avec un luxe de précisions, et le texte est toujours accompagné des règles nécessaires à la création des PJ. La suite comprend une description des citoyens, des écoles et des métiers présents dans l'espace Imperial. C'est d'ailleurs là qu'apparaissent les principaux problèmes. En effet, entre un personnage sans aucun diplôme qui choisit la carrière de chômeur et celui qui fait quelques années à l'académie militaire Paxton pour finir gradé dans les forces spéciales, il y a un gouffre qui rend les différents alter ego très difficiles à associer, et les scénarios difficiles à équilibrer. On se croirait revenu au bon vieux temps de *Stormbringer*, lorsque les Pan-Tangiens et les Ménilbonéens faisaient la loi sur les tables de jeu. Ce n'est pas réellement grave si le MJ y met son grain de sel et limite les disparités entre personnages, mais cela peut gêner les joueurs qui créent leur alter ego sans l'accompagnement de l'arbitre.
Ce supplément donne également une description rapide des principales planètes Imperial. On trouve même quelques nouveaux équipements. Pour terminer, signalons la présence, au fin fond du livret, d'un scénario de... 3 pages, bien trop court comparé au reste de l'ouvrage. Dommage, car il est très intéressant et on aurait aimé en avoir deux ou trois autres de cette qualité plutôt que de nouvelles armes dont nous n'avons que faire.

Croc

Un supplément en français édité par Descartes Éditeur. Prix: 149 F.




Halloween
Concept
PRÉSENTE
INTERVENTION DIVINE
Le jeu de cartes à collectionner signé Croc
Près de 400 cartes à collectionner,
vendues par paquets de 60
ou étuis de 15
dans toutes les bonnes boutiques.
GRAAL
FRANÇAIS MOYENS
DÉMON DE BIFRONS EXPÉRIMENTÉ
ANGE DE DOMINIQUE EXPÉRIMENTÉ
INFORMATICIEN
SIROZ PRODUCTIONS
Sous licence Asmodée Editions.
Siroz et Intervention Divine sont des marques déposées de Asmodée Editions.

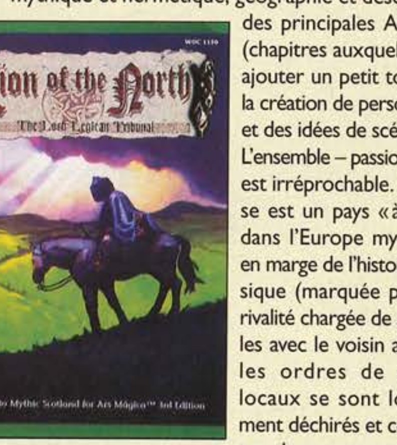
Pour Ars Magica, en v.o.

LION OF THE NORTH

Nouveau départ

C'est avec une impatience légitime, teintée d'une sourde appréhension, que les amoureux d'*Ars Magica* – dont je suis – attendaient la sortie de ce premier supplément chez Wizards « Magic » of the Coast. Un silence radio de près d'un an avait en effet suivi la signature du contrat qui faisait passer le jeu sous la férule de son cocréateur Jonathan Tweet, lequel annonçait dans la foulée une quatrième édition et toute une série de changements. Le commencement d'une ère nouvelle ? Oui et non.

Première remarque : si la présentation a changé (fini les couvertures façon « coffret » de chez White Wolf), la structure et l'organisation de l'ouvrage restent sensiblement les mêmes. *Lion of the North - The Loch Leglean Tribunal* s'attaque à l'Écosse (terre de légendes qui colle à merveille à l'esprit du jeu) selon un découpage désormais classique : histoire mythique et hermétique, géographie et description des principales Alliances (chapitres auxquels il faut ajouter un petit topo sur la création de personnages et des idées de scénarios). L'ensemble – passionnant – est irréprochable. L'Écosse est un pays « à part » dans l'Europe mythique, en marge de l'histoire classique (marquée par une rivalité chargée de symboles avec le voisin anglais), les ordres de mages locaux se sont longuement déchirés et combattus dans une ambiance digne de *Macbeth*, à coups de revenants et de conspirations sanglantes. Aujourd'hui, les choses se sont un peu calmées, du moins en apparence. Certes, le Tribunal local parvient désormais à maintenir un semblant de cohésion entre les factions rivales, mais un souffle mystérieux plane toujours sur les Highlands imprégnés d'un paganisme farouche et légendaire.



S'il fallait exprimer un regret, ce serait sans doute au niveau de la mise en page, dispendieuse (1/3 de page est gâchée) et paradoxalement austère. Mais l'essentiel n'est pas là : au-delà de la réussite incontestable de ce supplément, WotC rassure les joueurs en restant fidèle à l'esprit du jeu. Les mages ont encore de beaux jours devant eux.

Fabrice Colin

Un supplément en anglais, édité chez Wizards of the Coast. Prix : environ 120 F.

Pour Gurps et L'appel de Cthulhu, en v.o.

GURPS CthulhuPUNK

Le cauchemar continue !

Parfois, les gens de Chaosium ont de drôles d'idées ! Par exemple, autoriser les auteurs de Steve Jackson Games à prendre *L'appel de Cthulhu*, leur jeu phare, et à en faire une adaptation à la sauce cyber. Drôle d'idée, donc, mais pas mauvaise...

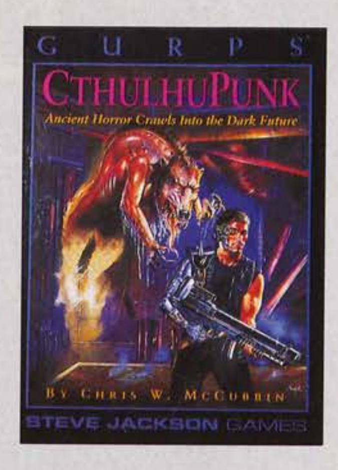
En 128 pages, *Cthulhupunk* nous présente :

- Un univers. C'est en fait un résumé du monde cyberpunk « officiel » de *Gurps* : Cyberworld (la lecture de ce dernier supplément est fortement recommandée si vous voulez apprécier tout le sel de Cthulhupunk). En deux mots : nous sommes en 2043, les États-Unis sont sous la botte d'une dictature archi-conservatrice, le Japon a racheté la Russie, l'Australie a été intégralement dépeuplée en l'espace de trois mois par un mystérieux virus...
- Les adaptations. Règles, livres maudits, créatures... Moyennant une ou deux contorsions techniques, le système de santé mentale a été fort bien rendu.
- Les éléments « de fond ». L'Université n'a rien perdu de son charme, ni la Miskatonic de son éclat... Mention spéciale aux conseils de campagne, qui démontrent par a + b que l'horreur Cthulhuienne et le cyberpunk sont profondément compatibles.

L'ensemble est infiniment déprimant, mais ouvre aux Investigateurs une quatrième « ère », après la Belle Époque, les Années folles et nos jours... Quant aux joueurs de *Gurps*, leur jeu s'enrichit d'un intéressant croisement entre *Cyberpunk* et *Horreur* A quand une traduction ?

Tristan Lhomme

Un supplément pour L'appel de Cthulhu et Gurps en américain, édité par Steve Jackson Games. Prix : environ 135 F.



Il est là, le tout nouveau, tout beau serveur 3615 Casus rubrique NEW.

Pour Castle Falkenstein, en v.o.

STEAM AGE

A voile, à vapeur et au radium

Huit mois après la sortie du jeu, voici le premier supplément pour *Falkenstein*. Ses 104 pages sont bourrées jusqu'à la gueule d'inventions plus ou moins démentes, présentées sous l'alibi d'une revue scientifique de 1872...

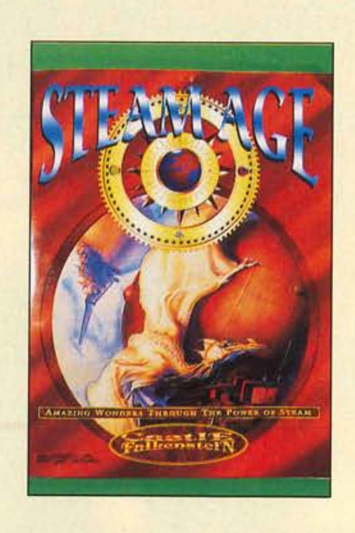
On y trouve des voitures, mais aussi des sous-marins, des hélicoptères à vapeur, des obus lunaires, des canons désintégrateurs... sans oublier les Martiens de *La guerre des Mondes* d'H.G. Wells, qui ont décidé de s'inviter dans le monde de *Falkenstein* ! Le côté « catalogue » est judicieusement cassé par de petites interviews d'inventeurs, parmi lesquels Ferdinand von Zepplin, Jules Verne et le capitaine Nemo, entre autres.

Tout cela est réalisé avec professionnalisme, de jolies illustrations et plus qu'un peu d'humour (tiens, un robot de combat géant... à vapeur et refroidi à la glace !). Seule petite réserve : le chapitre sur les « armes infernales ». Était-il bien raisonnable de distribuer des canons désintégrateurs et assimilés aux principaux États européens ?

En définitive, un supplément intéressant, même s'il n'est en rien indispensable (n'importe quel MJ imaginatif, ayant un peu de temps et les règles de *Falkenstein*, peut bricoler les machines de ce genre dans son salon). C'est un bon amuse-gueule, en attendant la suite qui, aux dernières nouvelles, ne devrait plus tarder...

Tristan Lhomme

Un supplément pour Castle Falkenstein, édité en américain par R. Talsorian Games. Prix indicatif : 120 F.



Un jeu par correspondance en v.f.

TATANKA

Retour aux sources

Pour les nostalgiques de la période de la conquête de l'Ouest, pour ceux avides de retrouver les sensations des grands chefs guerriers à l'image de Géronimo ou Sitting Bull, Terre de Jeux ouvre les portes d'un nouveau monde.

Tatanka propulse le joueur au sein d'une tribu indienne qu'il faut amener au fil des années vers la prospérité. Un chef de tribu digne de ce nom, et Dieu sait que les Indiens étaient dignes, se doit de gérer intelligemment toutes les options proposées dans une partie : tout d'abord choisir une tribu parmi les plus célèbres, décider d'un animal-totem qui pourra aider ses protégés dans un domaine précis, faire du troc avec d'autres tribus ou le marchand visage pâle, partir en guerre, gérer les stocks alimentaires (et principalement les bisons qu'il faut éviter de décimer), construire les tipis, s'adonner à de tristes actions de vol, animer de somptueuses cérémonies... Les possibilités sont nombreuses et l'on imagine aisément que la diplomatie tient ici le même rôle primordial qu'elle tenait à cette époque. Chaque tour de jeu représente une année, et les quatre saisons sont détaillées avec clarté sur les résultats, qui comprennent trois à quatre pages bien fournies et surtout écrites dans un style très lisible. La feuille d'ordres, petit format, est simple à rédiger. Là aussi, il faut donner ses ordres en fonction de la période de l'année concernée, les occupations n'étant pas les mêmes en hiver qu'en été. Une partie ne dépasse pas 15 tours de jeu, et pour la fréquence entre les tours deux vitesses sont proposées : tous les 10 jours ou tous les 15 jours.

Didier Marchewka

Terre de Jeux, 88 avenue de Jussieu, 91600 Savigny-sur-Orge (tél : 69 24 28 01). Prix : 30 F/tour.

Un wargame en v.o.

ALEXANDER DELUXE EDITION

Excellent et exhaustif

En mettant au point cette deuxième version d'*Alexander* (volume I de la série Great Battles of History, paru pour la première fois en 1991), les auteurs ont voulu le placer au niveau du désormais légendaire *SPQR*. Point de suspense, l'objectif est atteint voire dépassé !

La version 1995 comprend désormais dix batailles. Aux quatre de la boîte d'origine (Chaeronae -338 ; The Granicus -334 ; Issus -333 ; Gaugameles -331), s'ajoutent deux batailles entre Alexandre et les tribus illyriennes et danubiennes menaçant les frontières de son royaume (Pelium et The Lyginus -336), deux autres l'opposant aux Scythes (The Jaxartes -329 et Samarkand -328) et enfin deux face aux Indiens de Porus (Arigaeum -327 et The Hydaspes -326). Seule The Hydaspes avait déjà été éditée dans un module, *Juggernaut*, depuis longtemps introuvable. La totalité des batailles auxquelles Alexandre le Grand a participé sont ainsi rassemblées en un ensemble plus cohérent que celui proposé par *SPQR* pour une autre époque.

Les autres améliorations concernent la forme comme le fond. Les pions ont été redessinés (au modèle élégant de *SPQR* ou *Caesar*) et sont plus nombreux (720), du fait des nouvelles armées nécessaires mais aussi de chefs macédoniens supplémentaires. En dehors de la carte d'Issus toutes les autres ont été retravaillées, agrandies ou créées de toutes pièces pour les nouvelles batailles.

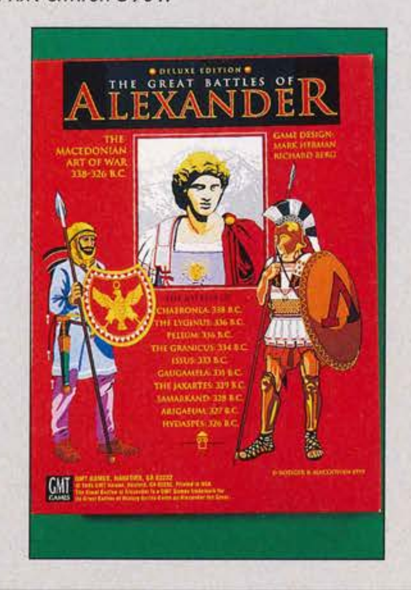
Du côté des règles, quelques changements avec l'arrivée de Wing Commanders inspirés de ceux de *Caesar*, et le perfectionnement du système des ordres de ligne. Une vraie nouveauté aussi avec la possibilité d'utiliser toute une panoplie de formations différentes pour les charges de cavalerie.

Enfin, la boîte contient également des aides de jeu résumant toutes les mises à jour de la série *GBH* au complet (*Alexander, SPQR* et *Caesar*) ; là c'est vraiment du luxe...

Bref, vous l'avez compris, Hannibal, Scipion et César n'ont qu'à bien se tenir, Alexandre est de retour !

Frédéric Bey

Wargame en anglais édité par GMT Games. Prix : environ 390 F.



Jeux par correspondance en v.f.

DUEL À PACIFIA GLADIATEURS

Arènes postales

Dans la lignée de leur glorieux ancêtre *Duelmaster*, voici deux nouveaux jeux d'arène, de conception française (cocorico...). Dans un univers médiéval-fantastique, vous êtes l'entraîneur d'une équipe de gladiateurs (de 3 à 5 pour *Gladiateurs*, de 1 à 6 pour *Duel à Pacifia*) qui vont combattre dans l'arène en suivant vos consignes. Vous définirez chaque combattant par des caractéristiques, un style de combat et son équipement que vous adapterez à ses adversaires (de plus, chaque style de combattant a des armes favorites). L'équipe une fois terminée se retrouve dans l'arène, et sera confrontée aux gladiateurs d'autres joueurs. A chaque combat, vous devez établir une stratégie pour vos combattants, prévoir leur comportement et leur réaction en cas de victoire ou de défaite (une réaction désespérée peut parfois mener à la victoire !). Les résultats ne comprennent pas seulement le compte rendu détaillé du combat, mais également le palmarès des gladiateurs et des équipes. Vous pourrez également lire les Chroniques composées en partie par les messages (menaces, défis...) des joueurs.

Après le combat, si votre gladiateur est toujours en vie, vous pourrez l'entraîner afin d'améliorer ses caractéristiques, compétences et autres... Peu à peu, au fil des combats, des victoires (mais aussi des défaites...), il franchira les étapes qui le mèneront vers la gloire (et le titre de guerrier divin ou de héros) !

Bien qu'appartenant à la même catégorie des jeux, *Gladiateurs* et *Duel à Pacifia* présentent des différences qui leur apportent un cachet propre. Étant un aficionado des jeux d'arène, tout ce que je peux vous conseiller c'est de tester les deux, puis de faire votre choix (ou de continuer à jouer aux deux !).

Samuel Zonato

Duel à Pacifia *est édité par Mykkhro Luddik, 10 rue Chauvain, 06000 Nice ; 1 tour/15 jours/36 à 66 F.*

Gladiateurs *est édité par Abysse JPC, BP 204, 76520 Fanqueville ; 1 tour/15 jours/20 à 30 F.*

NOUVEAU MAGASIN

GAMES WORKSHOP

LILLE

48 rue de la Clef,
59800 Lille
Tél : 20 31 69 89
Ouvert de 10h30 à 19h du mardi au samedi.





OUVERTURE LE 10 JUIN

LES MAGASINS

GAMES WORKSHOP

PARIS CENTRE 10 rue Hautefeuille 75006 PARIS
M° St Michel - Tél : (16 1) 46 33 20 01
Ouverture du lundi au samedi

PARIS SUD 13 rue Poirier de Narçay 750014 PARIS
M° Porte d'Orléans - Tél : (16 1) 45 45 72 03
Ouverture du mardi au samedi

LYON 10 rue Joseph Serlin 69001 LYON
Tél : 78 29 97 12
Ouverture du mardi au samedi

BORDEAUX 11 rue Georges Bonnac 33000 BORDEAUX
Tél : 56 44 50 56
Ouverture du mardi au samedi

NANTES 9 rue du Moulin 44000 NANTES
Tél : 40 89 10 45
Ouverture du mardi au samedi



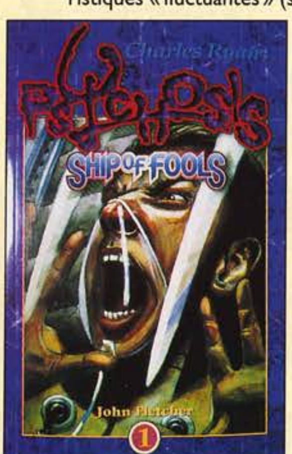
Initiations / participations à la peinture des figurines Citadel et aux jeux Games Workshop de 10h30 à 19h.

Un jeu de rôle en v.o.

PSYCHOSIS

«Je» est un autre

Oubliez tout ce que vous connaissez des jeux de rôle: *Psychosis – Ship of Fools* ne ressemble à rien de connu. Ici, pas de jets de dé, pas de feuille de personnage, de compétences ou d'écran de MJ. Le thème? Difficile d'en parler sans trahir les secrets du jeu... Pour commencer, vous ne savez pas qui vous êtes, où vous êtes, ni ce que vous êtes censé faire. Et ne comptez pas sur le MJ pour vous en dire plus: le but du jeu est justement de comprendre ce qui se passe. Peu à peu, vous vous apercevrez que la réalité n'est pas vraiment la réalité... et vous comprendrez que vous n'êtes pas sorti de l'auberge. Bref, ça ne va pas très fort dans votre tête. Pour résumer, *Psychosis* est une sorte de croisement entre le défunt *Sandman* (le jeu, pas le comics) et la série *Le Prisonnier*, le tout mâtiné d'un soupçon de *Docteur Chetsel*, sans pour autant que l'on puisse vraiment le comparer à quoi que ce soit de connu. Les règles (car il y en a) sont réduites à leur plus simple expression: 4 caractéristiques «fluctuantes» (sans valeur fixe), un système de tarots (un peu à la *Castle Falkenstein*) et un système de combat simpliste: c'est tout! Quelques remarques au niveau de la forme: la plus grande partie de ce livret format 14x21 est occupée par une campagne initiatique (122 pages sur 168) et les illustrations, très répétitives, ne donnent aucune indication sérieuse sur le thème du jeu. Contrairement à la plupart des autres jeux, le MJ devra lire les règles de la première à la dernière ligne s'il veut avoir l'espoir de comprendre quelque chose... et cela ne sera peut-être pas suffisant! Car c'est là que le bât blesse. *Psychosis* est un jeu éminemment complexe et extrêmement difficile à mettre en œuvre. Très synthétique, il demandera au MJ une énorme quantité de travail, ainsi que de grandes facultés d'improvisation. De leur côté, les joueurs devront apprendre à faire preuve de patience, car ils seront souvent séparés, et plus encore que dans *Ambre*, ils devront s'en remettre entièrement au talent et à l'honnêteté de leur MJ (ou «Guide»)... Moyennant quoi ils pourront vivre, selon toute vraisemblance, l'expérience la plus troublante et la plus inattendue de leur carrière «rôlistique».



Fabrice Colin

Un jeu de rôle en anglais
édité chez Chameleon Eclectic.
Prix: environ 120 F.

Un jeu de rôle en v.o.

KHAOTIC

Un pour tous, tous dans un!

S'il fallait décerner une palme du jeu le plus étrange de l'année, *Khaotic* aurait toutes ses chances. Décidément, Kathleen et Joe Williams (déjà responsables de *Lost Souls*, sorte de *Wraith* rigolo) ne font rien comme tout le monde. Tenez, la couverture par exemple. Je sais bien que ce n'est pas eux qui l'ont dessinée, mais franchement: avez-vous jamais rien vu d'aussi laid? Moi non plus. Et c'est pourquoi, après une telle entrée en matière, la présentation intérieure ne peut être qu'attrayante en comparaison. De fait, elle se révèle, tout comme les règles, d'une clarté irréprochable. Tout au long de l'ouvrage, une petite bande dessinée (plus amusante et plus parlante que n'importe quel texte) vient exposer les fondements du jeu. Le thème: le Dr Isabella Bayne (une vieille toupie psychotique) a trouvé une porte menant sur un autre monde. Petit détail technique: lorsque vous vous rendez sur Xenos (le monde en question), votre corps reste sur terre et c'est votre esprit qui voyage. Le Dr Bayne s'installe sur place, colonise la planète avec l'aide de ses habitants et prépare... l'invasion de la terre! En 2030, ISES, une organisation scientifique de première classe, envoie des volontaires sur place: les PJ. Et c'est là que ça se corse. Car s'il est possible de jouer sur terre (ce qui, avouons-le, n'est guère passionnant), la majeure partie des aventures se déroulent sur Xenos. Or, pour conserver l'anonymat, les personnages doivent prendre possession du corps d'un des habitants du coin. Oui j'ai bien dit «un»: tout le monde dans le même corps et que ça saute! Nos valeureux personnages parviendront-ils à faire mentir le diabolique adage «l'enfer c'est les autres»? Il y a peu de chances... De l'aveu même de ses auteurs, *Khaotic* est le premier jeu de rôle «schizotronic» (manquait plus que ça...) et le pire, c'est que ça fonctionne! Dans un premier temps, c'est le personnage doté du meilleur score de volonté qui prend le contrôle des opérations; par la suite, ses acolytes peuvent à tout moment contester son autorité et tenter, au moyen de duels de caractéristiques, de le détrôner. Jubilatoire, quand on connaît la propension des joueurs à se séparer à la première occasion... Reste qu'on se demande si, le premier effet de surprise passé, un tel produit peut réellement trouver sa place sur le marché actuel. Seuls les suppléments à venir nous le diront...

Fabrice Colin

Un jeu de rôle en anglais
édité chez Marquee Press. Environ 200 F.



Un jeu (?) de rôle en v.o.

HÖL

For (im)mature readers

Ça commence comme ça: «*HÖL*. Un jeu. Note du correcteur: je n'existe pas.» Hein? Eh oui! Cette... chose est peut-être bien le jeu (?) le plus furieusement drôle, ironique, inutile et revigorant de l'univers. Pas de section du meneur de jeu et du joueur ici, juste deux chapitres sobrement intitulés: *Killing things* et *Things that can kill you*. «Si vous voulez finir vos jours sur une belle chaise électrique, expliquent les auteurs, poursuivez votre lecture.» Bonne idée. Commençons par un exemple de partie: «Lewis annonce que Ricardo veut parer. Isaac lui demande s'il a encore sniffé de la colle. Lewis lui dit que ce n'est pas ses oignons et qu'il veut parer, nom de dieu! Isaac conseille à Lewis de ne pas s'exciter: c'est juste un jeu, quoi.» Maintenant, quelques compétences typiquement «HÖLiennes»: «gémir jusqu'à obtenir ce que vous voulez», «bouffer n'importe quoi» ou «courir aveuglément vers la damnation éternelle». Pour ceux que ça intéresse, HÖL est une sorte de planète-prison, perdue dans un univers totalement délirant: l'Église s'est convertie dans la vente de cheeseburgers, la monnaie locale est le grobule (une petite bestiole qui finit par muer et vous sauter à la gueule), le monde est peuplé de wast'ems (sortes de blobs miniatures qui ne demandent qu'à se faire marcher dessus) et de wast'its (pareils, mais plus vicieux), enfin vous voyez le tableau. Un détail: *HÖL* est entièrement écrit à la main par trois compères incroyablement déjantés qui s'emploient, avec une verve corrosive inégalée, à stigmatiser les tares du petit monde des jeux de rôle (nos petits amis ne s'épargnent pas au passage). Le texte est bien sûr parsemé d'annotations personnelles parfaitement dérisoires («demain, c'est juré, je me remets au déca»), de *private jokes* hilarants et de fautes d'orthographe plus ou moins volontaires corrigées sur le tas. Le tout est vaguement injouable, mais pour une centaine de francs, vous tiendrez entres vos petites mains potelées le jeu culte ultime et vous passerez, si vous n'êtes pas anglophobe, un excellent moment. De plus, et ce n'est pas rien, vous apprendrez de jolies insultes américaines («Double y Chromosome Dickwad Sickoes», ça calme, non?). Ça plus quelques idées intéressantes à reprendre, et c'est tout. Ce n'est déjà pas si mal.

Fabrice Colin

Un jeu en anglais, chez Black Dog/White Wolf.
Prix: environ 100 F.

LUDIS INTERNATIONAL PRESENTE



SUPPLÉMENT NUMÉRO 1

Fables et Reflets



La Galerie des Ames

CE SUPPLEMENT N'EST PAS RECOMMANDE AUX MOINS DE 16 ANS



LUDIS international 16 av. Charles de Gaulle 31138 BALMA Cedex - Tel : 61.24.78.78 Fax : 61.24.78.79

Thoan

Cela faisait plusieurs années que Descartes Éditeur ne s'était plus lancé dans l'aventure de la création. *Thoan*, adapté d'une série de romans de P.J. Farmer* (l'un des grands auteurs de l'âge d'or de la science-fiction), est donc un retour en fanfare ! En avant pour la visite guidée du Monde à Étages...

THOAN
LES FAISEURS D'UNIVERS
D'après la Saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer
DESCARTES ÉDITEUR

Où sommes-nous ?

Au début, sur une grosse pièce montée. Une très, très grosse pièce montée : une quinzaine de milliers de kilomètres à la base, et haute en proportion. Elle compte cinq niveaux, séparés les uns des autres par d'infranchissables escarpements. Chaque étage abrite sa ou ses civilisations originales, souvent dérivées de cultures terriennes...

Ainsi, au « rez-de-chaussée », nous trouvons une population de créatures tirées de la mythologie grecque (centaures, satyres, dryades, etc.). Paisibles et pacifiques, elles passent leur temps en fêtes, au milieu d'un paysage idyllique.

Les niveaux supérieurs sont nettement plus agités. Le suivant est le domaine d'innombrables tribus amérindiennes, dont plusieurs composées d'hommes-chevaux (des centaures géants et carnivores). Il faut y ajouter deux petits royaumes vikings et un empire vaguement aztèque, la civilisation la plus avancée du niveau.

Encore plus haut, le Dracheland est le domaine des dragons, comme son nom l'indique. Mais il n'y a pas de dragons sans chevaliers. La population humaine dominante descend d'Allemands du Moyen Âge, chrétiens mais aussi juifs. Histoire de compliquer davantage la situation, ils doivent cohabiter avec des Sarrasins et un peuple « indigène » (lisez : « importé depuis plus longtemps »).

Enfin, le dernier niveau habité par les humains est une variation post-apocalyptique sur le thème de l'Atlantide, avec de féroces guerrières amazones, un empire en ruine, des jungles hostiles et une technologie relativement avancée (lance-flammes, navires munis de roues à aubes... mais pas grand-chose de plus).

A noter que seuls les personnages des joueurs, des individus exceptionnels, pourront aller et venir d'un étage à l'autre, ces déplacements étant inaccessibles au commun des mortels.

Tout en haut, une fois franchi les neuf kilomètres du dernier escarpement, l'explorateur chanceux découvrira le « palais du Seigneur », l'être qui a installé leurs ancêtres sur ce monde... à en croire la mythologie de toutes les cultures indigènes, du moins.

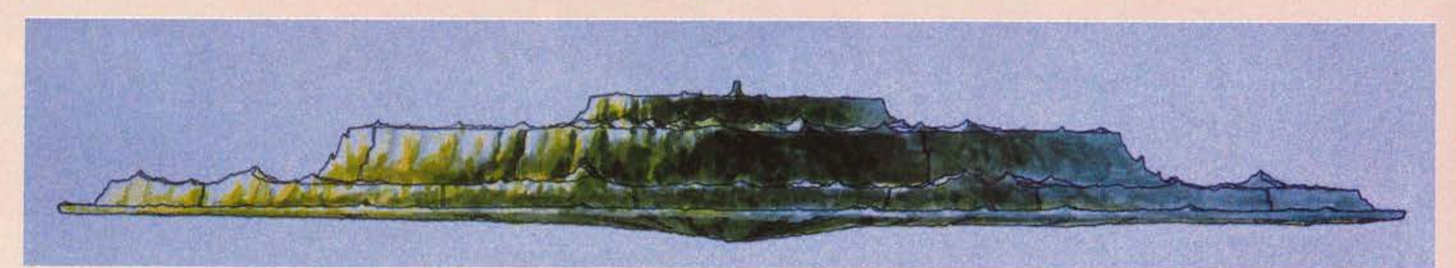
Et puis le Monde à Étages n'est pas le seul, loin s'en faut. De temps en temps, l'un de ses habitants franchit une « porte » et se retrouve... ailleurs. Son point d'arrivée peut être notre Terre, ou n'importe quel autre univers (il en existe des douzaines, allant du Monde à Étages – relativement vivable – à des planètes de cauchemar spécifiquement conçues pour éliminer les intrus). Bien entendu, le phénomène fonctionne dans les deux sens. De temps en temps, un Terrien imprudent passe plus ou moins malgré lui sur le Monde à Étages.

Qui a construit ces portes ? Et ces univers si manifestement artificiels ? Les responsables sont les Thoans, que l'on appelle aussi Seigneurs ou « hommes-dieux ». Ce sont des humains, issus d'une autre Terre, qui ont appris à créer des mondes, qu'ils ont peuplés à leur convenance de formes de vie créées en laboratoire. Après quoi, ils ont entrepris de régner sur leurs nouveaux sujets. Tout s'est bien passé pendant quelques siècles, mais la toute-puissance et l'immortalité ont fini par leur porter au cerveau. Depuis des milliers d'années, ils se volent réciproquement leurs univers, s'étripent et se massacrent (exterminant parfois des milliards d'innocents au passage), essentiellement pour faire passer le temps...

Une des premières leçons apprises par les aventuriers débutants est la suivante : ceux qui franchissent une porte sont un danger potentiel pour le Seigneur local, qui va donc accorder une attention quelque peu agacée aux intrus. D'emblée, les personnages doivent tenir compte de cette menace, qui peut se manifester d'étranges manières...

Naissance d'un héros

Dans ce contexte, il est possible de jouer littéralement n'importe quoi. Les auteurs ont choisi, dans un premier temps, de proposer aux joueurs des personnages originaires du Monde à Étages (à quelques exceptions près).



** Farmer s'est fait remarquer en 1952 en osant pour la première fois parler d'orgasme dans un roman de science-fiction, « Les amants étrangers ». Collaborateur de divers magazines de SF et d'aventure, il a écrit des romans de Tarzan, de Doc Savage et même de Sherlock Holmes. Reprenant Capitaine Nemo et Phileas Fogg, il réécrivit « tout ce qui n'avait pas été dit sur ces personnages par Jules Verne ». Mieux : il publia « Tarzan vous salue bien », un pseudo-biographie de l'homme-singe qui convainquit à l'époque nombre de lecteurs de l'existence réelle du héros de Edgar Rice Burroughs ! Farmer est surtout connu pour « La saga des Créateurs d'univers » (d'où est tiré Thoan) et « Le monde du fleuve ».*

La création de personnage est assez simple, et relativement rapide si on prend le temps de lire avant la petite dizaine de pages qui présentent le cœur du système de simulation. En gros, le joueur choisit sa race ou son type de personnage dans la liste proposée, il répartit 36 points dans ses caractéristiques, puis améliore ses compétences en y répartissant une seconde série de points. Il ne reste plus qu'à décider de quelques détails, du genre équipement et histoire personnelle.
Rien que de très classique, donc... En revanche, la liste des personnages possibles est d'une variété assez sidérante. Après tout, la bio-ingénérie aidant, le Monde à Étages a été peuplé de toutes sortes d'êtres pensants et plus ou moins humanoïdes. Les humains sont présents, certes, mais ils sont loin d'être le seul choix possible. On trouve donc, aux côtés des très classiques chevaliers du Dracheland et autres Terriens «perdus», des aigles verts hauts de deux mètres, des gorilles zébrés qui parlent, des centaures (en deux variétés: les paisibles petits centaures du monde «mythologique» et les effrayants hommes-chevaux anthropophages d'Amérindia)... Les joueurs épris d'exotisme apprécieront.

Les mécanismes

Les personnages disposent de neuf caractéristiques (six physiques: Force, Résistance, Masse, Souffle, Réflexes, Agilité; trois mentales: Intellect, Ruse et Volonté), notées de 1 (faible) à 6 (fort), tout comme les compétences (au nombre d'une vingtaine).
La base du système de simulation est classique et efficace. Lorsqu'un joueur veut accomplir une action, il lance autant de dés à six faces qu'il a de points dans sa caractéristique ou sa compétence. Le meneur de jeu fixe un facteur de difficulté (3 pour une action moyenne). Chaque dé obtenant un résultat supérieur ou égal au seuil de difficulté compte pour un succès. Plus il y a de succès, meilleure est la réussite. Les «1» comptent toujours pour des échecs. Les «6» donnent le droit de relancer le dé, et si vous refaites 6, vous pouvez le relancer encore (et ainsi de suite à l'infini... théoriquement).
Voilà pour le «moteur» du jeu. Ça paraît simple... mais en fait, les choses sont légèrement plus compliquées. En effet, le système est à vocation universelle; autrement dit, il peut tout simuler, de l'atome à la planète. Un chiffre précède donc la note de 1 à 6, indiquant dans quelle catégorie se trouve la créature concernée. Ainsi, un humain doté d'une Force de 3.6 se trouve dans l'échelle humaine (3, la moyenne), mais il est remarquablement costaud pour un humain (avec une caractéristique de 6). A noter qu'il sera toujours moins fort qu'un animal doté d'une force de 4.1. De même, un humain ayant une caractéristique de 3.1 sera meilleur qu'un animal à 2.6.
Mais, comme on l'a vu plus haut, les humains ne sont pas les seules créatures qu'il soit possible de jouer... Certains personnages se retrouveront avec une partie de leurs scores dans l'échelle 2 (celle des petits animaux) ou dans l'échelle 4 (celle des grosses bêtes). Par ailleurs, il existe une notation «6*» pour les créatures très douées dans une caractéristique, mais pas assez pour être admises dans l'échelon supérieur de l'échelle. Tous ces cas sont dûment prévus et détaillés, mais gâchent un peu l'impression de simplicité... Pas de panique, toutefois: toutes ces explications tiennent en cinq pages. Le reste du système (soit une bonne cinquantaine de pages) est en fait une série de précisions, de compléments ou d'options, destinées à simplifier la vie du meneur de jeu en cours de partie.

Le souci de simulation a été poussé assez loin. Ainsi, je crois bien que *Thoan* est le premier jeu où figure une table destinée à pondérer les dommages d'une chute en fonction de la nature du sol (herbe, rocaille, sable...)!
Dans l'ensemble, les mécanismes sont rapidement assimilés et tournent bien...

Sang, violence et huile de coude

Les règles l'annoncent d'entrée de jeu, l'idée est de «permettre une simulation minutieuse des combats». En clair, cela se traduit par un système où chaque joueur programme ses actions pour le tour de combat, à l'avance *et par écrit*, puis agit à l'un des dix «segments d'action» qui subdivisent le tour. Le ou les segments au cours duquel il peut agir est fonction de ce qu'il fait, de l'arme qu'il utilise, etc. A son segment, le joueur pourra faire un jet sous sa compétence en attaque ou en parade (ou autre) contre une difficulté modifiée par une quantité d'autres facteurs (dont son état d'épuisement, le terrain, la surprise, etc.). Les vétérans redécouvriront (avec joie?) un système de points de fatigue (appelés ici points d'épuisement) et une page d'hexagones à photocopier. Il est vrai que l'utilisation de cette dernière n'est qu'une possibilité, fortement conseillée. Pour citer une nouvelle fois le jeu, le tour de combat représente six secondes pour les personnages, mais «pour les joueurs, il dure bien plus longtemps». Cela semble probable, en effet. (Ce système évoque beaucoup celui en vigueur dans *RuneQuest*; si vous en avez maîtrisé les finesses, les règles de combat de *Thoan* ne devraient pas vous poser de problèmes.)
Il y a quand même un facteur qui limitera la durée des combats: les personnages sont relativement fragiles. Les dégâts infligés sont localisés (classiquement: tête, tronc, membres). Un humain peut endurer trois points de dommages dans chaque jambe. Au quatrième, la jambe est sectionnée. Dans la mesure où les dommages moyens d'une grande épée tournent autour de 4, un combat peut être terminé en deux ou trois rounds... à condition de réussir à toucher l'adversaire et qu'il n'ait pas d'armure, évidemment. Plus que tout autre aspect du jeu, c'est le système de combat de *Thoan* qui peut prêter le flanc à la controverse. Les amateurs de jeux «d'ambiance» y verront une survivance de l'époque lointaine où le jeu de rôle n'était pas encore complètement dégagé de son ancêtre le wargame. Au contraire, ceux qui privilégient l'aspect «simulation» le trouveront clair et précis, destiné à organiser proprement des combats, qui sinon bascularaient dans le chaos. Tout le monde aura raison, car c'est affaire de goûts.

Les points d'héroïsme

Dans *Thoan*, les aventuriers sont invités à découvrir l'univers imaginé par Farmer: un monde épique, violent et très orienté «action», un monde semé de rencontres avec des tribus hostiles, de pièges tendus par les Seigneurs. Les personnages doivent être capables d'accomplir des exploits impossibles au commun des mortels. Et donc, très logiquement, ils se voient affecter une autre caractéristique, l'Héroïsme, qui représente le maximum de «points d'héroïsme» dont ils peuvent disposer en cours de partie. Les points d'héroïsme ont deux utilités. D'abord, en cours de jeu, ils servent à modifier le résultat des jets de dés (en augmentant le nombre de réussites, ou carrément en relançant les dés si le résultat est trop défavorable). Les circonstances aidant, les joueurs comprendront vite qu'ils ont intérêt à dépenser des points d'héroïsme. En effet, ces points seront automatiquement récupérés au début de l'aventure suivante. A quoi bon thésauriser dans ces conditions? Le coût des différentes actions et la valeur de la caractéristique (qui varie entre 5 et 30, selon le type de personnage) ont visiblement été soigneusement pesées pour permettre quelques exploits, sans toutefois donner trop de migraines au meneur de jeu.
Ensuite, en fin de scénario, le meneur de jeu distribue des points d'héroïsme pour récompenser les personnages méritants. Ils servent alors de «points d'expérience», avec lesquels il est possible d'améliorer les caractéristiques et les compétences. Là encore, les barèmes sont assez bien faits pour éviter une progression trop rapide des PJ, sans les freiner excessivement.

L'atmosphère était agréable.
La température, estima-t-il, était légèrement supérieure à vingt degrés.
L'air était chargé d'effluves étranges et odorants, un peu fruités. De toute part s'élevait des chants d'oiseaux (il espérait, du moins, que c'était bien des oiseaux!).
Il perçut une sorte de grondement lointain mais n'en éprouva nul effroi.
Sans raison, il avait la conviction que c'était simplement le fracas assourdi du ressac. La lune à son plein était énorme: son diamètre apparent était deux fois et demie celui de la lune qu'il avait connue. Quant au ciel, il avait perdu l'éclat vert qui était le sien pendant le jour et il était maintenant aussi noir que les cieux nocturnes du monde que Wolff avait quitté. Une multitude d'étoiles géantes fusaient dans tous les sens.
Leur mouvement était si rapide que Wolff en avait le vertige. L'une d'elles se dirigeait vers lui, de plus en plus grosse, de plus en plus brillante; elle passa à quelques dizaines de centimètres de sa tête.
A la lueur de son sillage orangé, il distingua quatre longues ailes elliptiques, des pattes filiformes, et il eut la vision fugitive d'une tête surmontée d'antennes. Une sorte de luciole d'au moins trois mètres d'envergure.
(Extrait de *La saga des hommes-dieux*)

Le Monde à Étages et ses secrets

Il est amusant de penser que le Monde à Étages est sorti de l'imagination de Philip José Farmer dix bonnes années avant que Gary Gygax n'invente *Dungeons & Dragons* à partir de règles de wargame. En effet, le monde de Thoan réunit un maximum d'ingrédients susceptibles de fasciner les rôlistes: vikings, dragons, chevaliers, demoiselles pulpeuses et court vêtues... bref, rien que des bonnes choses, que les auteurs ne se sont pas privés d'exploiter à fond.
Dans les règles, la description du Monde à Étages occupe deux cents pages bien tassées, sans compter le bestiaire et les scénarios. Et c'est une merveille! Les descriptions de Farmer sont parfois laconiques, mais ici chaque niveau et chaque peuple ont été détaillés, jusqu'à donner un ensemble cohérent où l'on a envie d'évoluer (enfin, plus ou moins. Le niveau atlante, par exemple, était censé être déplaisant et invivable... ▷

(...) Les jambes de devant du cheval se dérobèrent sous lui et il s'effondra en avant. La vitesse acquise projeta sa croupe en l'air, Kickaha, arraché de sa selle, partit en avant en vol plané. (...) Quelque chose se déclencha en lui comme cela s'était déjà produit et il ne tomba ni ne glissa sur le sol ; il atterrit sur ses jarrets repliés (...), et prit immédiatement sa course. Le mur noir et marron formé par le flanc du troupeau de bisons se trouvait sur sa gauche, et le bruit provoqué par les milliers de sabots frappant le sol était assourdissant. (...) Tout en courant, Kickaha vit du coin de l'œil le jeune Homme-Cheval qui fonçait vers lui. Il poussa un cri sauvage et sauta, les mains étendues devant lui. Son pied heurta une épaule massive et il s'agrippa de ses deux mains à une touffe de poils rudes. Le bison l'obligea à la lâcher. Il lança une ruade, glissa sur le ventre, tomba en avant et atterrit en travers sur le dos d'un grand mâle !
(...) Il s'agrippa désespérément aux poils de la bête et entreprit de se déplacer afin de pouvoir se jucher sur son dos à califourchon. Bientôt il eut devant lui le renflement de l'énorme nuque du bison et put se tenir à sa crinière. Si Kickaha ne réalisait qu'à demi ce qui s'était passé, le jeune Centaure qui était presque certain de le tenir dans ses mains, lui, n'en croyait pas ses yeux. Il galopait parallèlement au grand mâle que Kickaha chevauchait et le regardait avec des yeux ronds en mâchant à vide. Ses bras étaient étendus devant lui comme s'il croyait pouvoir encore s'emparer de sa proie...

(Extrait de *La saga des hommes-dieux*)

et c'est brillamment rendu. Soit dit en passant, coup de chapeau aux quelques pages de délire pseudo-scientifique sur l'Atlantide). En fait, même en ayant lu les romans, il est parfois difficile de savoir où s'arrête Farmer et où commence l'intervention des auteurs du jeu. C'est sans doute le plus grand compliment qu'on puisse leur faire. Cette médaille a toutefois un revers. La description des autres univers, des Seigneurs, de leurs machinations et de tout ce qui se trouve « au-delà » du Monde à Étages est proportionnellement succincte (à peine trente-cinq pages, dont les trois quarts sont consacrés aux armes et aux accessoires technologiques). On sait toutefois que créés par des Seigneurs arrogants et paranoïaques, ces autres univers sont souvent des « donjons » planétaires, constitués d'un lieu agréable (la résidence du Thoan) blotti au milieu d'enfers truffés de pièges, de créatures et de tribus agressives censés le protéger des intrus. En comparaison, l'air pur et brillant du Monde à Étages, ses ambiances de « début du monde », son équilibre (dynamique !) entre les peuples et les créatures donnent envie d'y vivre le plus clair de ses aventures. En attendant des suppléments qui viendront sûrement répondre aux questions laissées en suspens, la lecture des romans de Farmer pourra aider à se fixer les idées sur le reste de l'univers (alors qu'elle n'est plus vraiment nécessaire si vous envisagez de jouer dans le Monde à Étages : toutes les informations qui s'y rapportent ont été compilées et remises en ordre dans le jeu).
Le Monde à Étages et notre Terre (qui est, elle aussi, un univers artificiel dirigé par un Seigneur) sont suffisamment riches pour offrir de quoi jouer pendant des mois. A la lecture, des douzaines d'idées de scénarios se présentent d'elles-mêmes. Et étant donné la variété des décors, il y en aura pour tous les goûts !

THOAN
LES FAISEURS D'UNIVERS

Nom : Ours qui rit — Surnoms : — Espèce : Humain — Sexe : ♂ — Aspect : — Âge : 22

HISTOIRE

VITESSES
Raciales: Vitesse Terrestre (3-2) ; Vitesse Aquatique (2-6) ; Vitesse Aérienne (—)
Compétences: Courir (3-6) ; Nager (3-2) ; Voler (—)

SINGULARITÉS
Vision de jour

HÉROÏSME
Caractéristique (20)

CARACTÉRISTIQUES
FORCE 3-6 ; RÉSISTANCE 3-2 ; MASSE 3-3 ; SOUFFLE 3-3 ; RÉFLEXES 3-5 ; AGILITÉ 3-6 ; INTELLECT 3-3 ; RUSE 3-6 ; VOLONTÉ 3-6

COMPÉTENCES
Combat — Désignation Valeur UA Complexité Dégâts Sol A/C A/P
Armes à feu (31)
Armes Blanches (36)
Athlétisme: Courir (36) ; Grimper (33) ; Monter (36) ; Nager (32) ; Sauter (35) ; Voler
Survie: Percevoir (36) ; Pister (34) ; Se Cacher (36) ; Se Nourrir (33) ; Tech-Primitive (33)
Furtivité: Crocheter (31) ; Dérober (32) ; Se Déguiser (32)
Langues: Linguistique ; Désignation Oral Écrit
Autre
Connaissances: TECHNOLOGIE DES SEIGNEURS ; Botanique ; Zoologie ; DOMAINES ET SPÉCIALISATIONS

FEUILLE DE PERSONNAGE

Ramage et plumage

Il y a relativement peu de commentaires à faire sur l'aspect « matériel » du jeu. La maquette est claire, agréable et lisible. L'index est bien fait, ce qui était indispensable dans un ouvrage de cette ampleur. Les très nombreuses illustrations vont de « sympathiques » à « belles », et le fait d'avoir utilisé les services d'un seul illustrateur donne une unité graphique à l'ensemble. La couverture est une peinture de Siudmak (qui a également réalisé une œuvre originale pour l'écran), faisant le lien avec les romans.
Quant au texte, il est très correctement écrit, malgré une ou deux maladresses dans les règles (les dégâts « étourdissants » qui ne font pas uniquement des dommages d'étourdissement et le « questionnaire évaluatif » étant à mon avis les pires). Autant dire rien, pour un jeu de cette taille.

Conclusion

Dans nombre de domaines, *Thoan* marque un retour à la grande tradition du jeu de rôle : des aventures pleines de bruit et de fureur, mettant en scène des personnages héroïques et nettement supérieurs à leur entourage, évoluant dans un monde exotique et hyper-détaillé (qui, en revanche, se signale par son originalité : à basse technologie sans être médiéval-fantastique, et soutenu par une cosmogonie qui permettra au meneur de jeu de basculer dans la SF quand il le voudra). Au milieu de la prolifération actuelle de jeux à l'ambiance sombre et désespérée, c'est rafraîchissant...
Il serait dommage de se laisser effrayer par l'épaisseur du jeu ; après tout, il est à peine plus gros que *Warhammer* ou *Ars Magica*, et plus de la moitié est consacrée à la description de l'univers. Quant aux règles, elles reposent sur des principes éprouvés, sont originales juste ce qu'il faut et, à la notable exception du système de combat, elles sont relativement simples. *Thoan* a tout ce qu'il faut pour remporter un gros succès. On ne peut que lui souhaiter une abondante postérité.

Tristan Lhomme

A qui s'adresse ce jeu ?

Surtout si vous aimez l'oeuvre, la série.



Si vous aimez les belles mécaniques de jeu.

Si vous achetez au poids.



L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
L'ambiance générale, l'impressionnant travail réalisé sur l'univers.

On regrette
La lourdeur du système de combat.

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de rôle de création française. *Éditeur* : Descartes Éditeur. *Auteurs* : Léonidas et Orso Vesperini, Marie-France Raffalli, Michel Saliceto. *Illustrations* : W. Siudmak (couverture), Alexis Santucci (intérieures). *Présentation* : Un livre cartonné de 432 pages (prévoir une quantité de d6 pour jouer). *Prix* : 295 F pour la version « classique » ; 349 F pour la version « luxe », tirage limité et numéroté (avis aux amateurs !). *En prévision pour 1995* : un écran et deux suppléments.

À la découverte de Rifts

L'exception culturelle existerait-elle aux États-Unis ? La réponse est oui, si l'on en croit une gamme comme *Rifts*, qui est très appréciée là-bas, mais presque ignorée en France. Pour en savoir plus, notre envoyé spécial, G.E. Ranne, a testé pour nous ce produit typiquement américain.

Un peu d'histoire...

La paix dura des siècles sur Terre... Puis ce fut la guerre. Une guerre dont la violence fut proportionnelle aux années de bonheur. Une guerre qui vit l'apparition de soldats cybernétisés, d'une armée de drogués sous la dépendance de poisons. Une guerre qui se termina dans une apocalypse nucléaire. Jamais dans toute l'histoire de l'humanité autant d'individus n'avaient été atomisés, désintégrés, carbonisés, bref tués en un seul instant. Ces millions de personnes, on les entendit hurler jusqu'aux plus lointaines dimensions. C'est cette explosion psychique qui fut la cause des rifts...

Encore un peu d'histoire...

Kevin Siembieda fait un peu office de teigneux dans le petit monde du jeu de rôle international, où il est plus connu pour ses prises de position un peu abruptes ou ses procès que pour la qualité de ses productions.
Il a publié son premier jeu en 1982, *The Mechanoid Invasion* (retenez bien ce nom...), et depuis il nous a offert, avec plus ou moins de succès, des produits comme *Robotech, Palladium RPG, Beyond the Supernatural, Heroes Unlimited* ou *Teenage Mutant Ninja Turtles* écrit par Erick « Ambre » Wujcik. Un palmarès déjà impressionnant.
Quand Siembieda entame son projet *Rifts* en 1990, il a deux objectifs : unifier l'univers Palladium (et avec des tortues ninjas et des robots de combat dans la gamme, c'était pas donné) et publier un bon jeu multiunivers, un genre qui marche mieux aux États-Unis qu'en France (*cf. Torg*).

Rifts, le jeu

Les rifts sont des déchirures dans le continuum spatio-temporel. On les trouve aux croisements de plusieurs *ley lines*, ces lignes de force telluriques et magiques. De véritables conducteurs psychiques qui forment une matrice autour du globe terrestre.
L'explosion psychique due à l'holocauste nucléaire surchargea le réseau comme une impulsion électromagnétique le ferait pour un conducteur électrique. Les barrières qui séparaient les dimensions s'écroulèrent. Des tremblements de terre ravagèrent le monde et des créatures monstrueuses en foulèrent les ruines. Atlantis émergea des profondeurs de l'océan, créant un gigantesque raz de marée qui engloutit la côte ouest des États-Unis. Les quelques millions de morts supplémentaires continuèrent d'alimenter les rifts et c'était reparti pour un tour. Jusqu'au moment où, le zénith atteint, le calme revint sur une Terre dévastée.
Et depuis, c'est un peu le souk.
Le système de jeu de *Rifts* est une variante du système « universel » Palladium, utilisant des attributs (QI, Résistance psychique, Charisme, Force physique, Agilité, Endurance, Beauté et Vitesse) qui sont tirés au hasard à l'aide de 3 ou 4 dés à 6 faces et qui servent à déterminer, par le choix de professions ou de races, les compétences dont bénéficiera le personnage. Un système classique mais rigide, qui par ses tirages aléatoires ne permet pas de construire « le » personnage dont vous avez toujours rêvé. Le seul choix permis est celui de l'alignement, notion surannée du jeu de rôle à l'américaine.
Pour quantifier les dommages, blessures et coups, on fait appel à deux concepts proches, le SDC et le MDC. Le SDC, Structural Damage Capacity (dégâts structuraux), représente la résistance d'un individu normal ; et le MDC, Mega Damage Capacity (mega dégâts), à une échelle cent fois supérieure, celui des tanks et autres armures de combat. Les armes sont conçues pour occasionner des dégâts SDC ou MDC. Bien sûr, on ne peut pas cumuler les dégâts d'une arme SDC, pour atteindre le niveau MDC. Un exemple ? Si une porte blindée possède 1 MDC et qu'une cuillère à pot occasionne 1 SDC de dommages, 100 coups de cuillère à pot ne perceront pas la porte. Du moins, pas dans des conditions normales. Par contre, une arme qui occasionne 100 SDC en une seule fois provoque également 1 MDC. De même, un méga laser qui occasionne 10 MDC de dommages provoque automatiquement 1000 SDC de dommages.
Vient ensuite la description des classes de personnage, des compétences et des professions. Des *juicer* sous perfusion aux rats d'égout qui vivent dans les sous-sols des grandes capitales en ruine, des dragons aux chiens mutants, des techno-magiciens aux psioniques, il y a le choix. On appréciera plus particulièrement de nombreuses et réelles innovations, qui surprennent par leur approche très mûre de certains thèmes, comme la drogue et la violence ; le tout dans un jeu qui lui n'affiche pas ostensiblement, et très commercialement, un label « pour adultes ».
Puis c'est au tour de la magie, des armes, des armures et du matos en général. Rien que du bon et du puissant, adapté à l'ambiance du jeu, qui avouons-le ne favorise pas les faibles. Un proverbe riftien dit bien qu'on n'écrase pas un Splugorth avec une tapette à mouche. Un seul regret : un scénario aurait été de bon ton, pour permettre aux joueurs de s'immerger dans l'univers.
Côté présentation, c'est du tout beau à l'américaine. Une superbe couverture couleur de Keith Parkinson, des illustrations de Kevin Long et 16 planches en couleurs qui en disent plus sur le monde qu'autant de longs discours. Et dans toute la gamme, la volonté de conserver les mêmes illustrateurs et la même qualité se traduit par une identité graphique qui permet de s'attacher à l'univers du jeu.

Rifts, version bouquet garni

Rifts est soutenu par un nombre croissant de suppléments qui s'articulent selon plusieurs axes (*Sourcebooks, World Books, Dimension Books, Conversion Books*...) et qui ont plusieurs points en commun : la grande qualité de la réalisation et l'absence flagrante de scénarios, un défaut que l'on retrouve dans de nombreuses gammes de jeu américaines.

Sourcebooks

Les *Sourcebooks* se concentrent sur l'utile et le pratique, et lorsqu'on ouvre le premier, **Rifts Source-**



book One, on sait à quoi s'attendre. Du matériel, encore du matériel, de plus en plus dévastateur, du matos à viander haut de gamme. On trouve donc des armures qui ne dépareilleraient pas sur un plateau de Battletech, des lasers de toutes les tailles et de toutes les puissances, les redoutables Squelbots de la Coalition, des fusils à pompe qui feraient rêver un T-800 de base, ainsi que quelques ustensiles qui peuvent toujours servir, comme des traducteurs instantanés et des ordinateurs à mémoire holographique.

Les joueurs ont maintenant la possibilité d'incarner des robots et pour apprendre à se servir de tout ce matériel fin et délicat, un scénario est inclus (c'est suffisamment rare pour être souligné).

On y trouve également la première apparition officielle des mignons des Splugorth, les créatures qui figurent en couverture du livre de base, et qui sont, malgré leur nom imprononçable, les principaux méchants de l'histoire.

Le deuxième sourcebook porte un nom connu: **The Mechanoids**. Quand on vous disait que Siembieda avait de la suite dans les idées... C'est bien au retour des Mechanoids que nous assistons. La géopolitique de *Rifts* évolue au fil de la publication des suppléments, et cette fois la menace ne vient pas d'une autre dimension, mais d'outre-espace. Les Mechanoids débarquent sur Terre pour éliminer tout ce qui se déplace sur deux jambes en général et la race humaine en particulier. Ce qui fait le charme des Mechanoids, c'est leur pensée complètement étrangère: ils sont inhumains, psychotiques, fous à lier et un peu monomaniaques sur les bords. Le volume contient 112 pages de descriptions de robots et d'armements, et propose même aux joueurs d'incarner des Mechanoids renégats. Siembieda a beau déclarer qu'il est normal que les personnages soient puissants, puisque ce sont des héros, mais là, c'est un peu limite.

Mais que vois-je? Miracle, il y a plusieurs scénarios!

Le troisième sourcebook, **Mindwerks** traite d'une technologie cybernétique si évoluée qu'elle déborde sur les pouvoirs psioniques. Le petit défaut de ce supplément est qu'il part d'hypothèses présentées dans *Triax and the NGR*, l'un des World Books, et qu'il vaut mieux l'avoir lu pour bien l'appréhender.

World Books

Les *World Books* s'attardent sur des régions géographiques, leurs habitants et leurs us et coutumes.

Avec **Vampire Kingdom**, Siembieda se fait plaisir. Il le déclare d'ailleurs à qui veut l'entendre: il est auteur et éditeur, il fait donc ce qu'il veut. Un vampire c'est déjà bien, mais imaginez une civilisation entièrement composée de ces créatures! Comment survivent-ils? Quelle est leur politique? Comment interagissent-ils avec la population locale, ou ce qu'il en reste? Et avec les autres envahisseurs?

C'est ce que le lecteur découvre avec effroi dans un volume de 175 pages qui décrit avec précision, et un certain délire, toute l'Amérique centrale envahie par les créatures de la nuit. Pour faire bonne mesure, et plaisir à tous les casseurs de bestioles, de nouveaux monstres sont introduits. Par contre, pas de scénario. Il n'y avait plus de place...

Après les vampires, Kevin Siembieda nous propose le plus beau et le plus original des produits de la série: **Atlantis**. Ce supplément se nomme sûrement ainsi parce que «Splugorth Sourcebook» était imprononçable. En effet, il est presque entièrement consacré aux Splugorth, et on n'y trouve que 40 pages de background atlante. Les 120 pages restantes ne parlent que des créatures, de leur armement et de leur magie, avec une certaine tendance «toujours plus»! Malgré tout, les idées développées: la bio-magie, la symbiose, les tatouages, les runes, l'origine des Splugorth ainsi que leur influence sur le monde de *Rifts*, font de ce supplément le plus recommandé. Tiens, pas de scénario...

England étend ses investigations en Irlande, en Écosse et même un peu en France. On y retrouve Camelot et ses chevaliers de la Table ronde, le roi Arthur et Merlin, le tout assaisonné à la sauce *Rifts*. Le résultat est étonnant, sans délire, avec des merveilles comme les Arbres millénaires, réminiscences des peintures hippies de Roger Dean; la magie des druides, à base d'herbes et de plantes; et des créatures mythiques qui sont ancrées dans notre inconscient et qui, de fait, nous «parlent» plus que des Splugorth sortis d'on ne sait où. Malheureusement, il n'y a toujours pas de scénarios...

Un peu moins percutants, s'enchaînent ensuite **Africa**, qui traite évidemment de l'Afrique avec en prime une sacrée surprise; **Triax and the NGR**, la sensibilité germanique au service de l'industrie lourde de pointe; et **South America**, qui nous entraîne au pays des amazones et des félinoïdes.

Dimension Books

Les *Dimension Books* traitent de ce qu'il y a de l'autre côté des rifts et donnent, à ceux qui ont l'estomac bien accroché, le moyen d'aller y faire un tour.

Avec **Wormwood**, on est en droit de se poser une question. Quelle est l'utilité d'un univers horrifique de plus, alors que sur Terre c'est déjà le n'importe quoi généralisé et qu'il suffit de shooter dans une poubelle pour trouver dix Splugorth affamés? Réponse: pas énorme. Par contre, pari réussi avec **Phase World**, qui élargit l'univers de *Rifts* en introduisant un monde qui sert de plate-forme vers d'autres univers. Avec ce dernier titre, Kevin Siembieda réalise avec brio le rêve de tous les créateurs de jeu: une mine de suppléments inépuisable.

Conversion Books

Les **Conversion Books One** et **Two** (*Pantheons of the Megaverse*) ne servent à rien sinon à faire plaisir à Kevin Siembieda en lui donnant l'occasion d'unifier sa gamme. Ils permettent en effet de convertir à *Rifts* tout ce qui peut exister dans tous les autres jeux édités par Siembieda, y compris les tortues ninjas! Ce qui a un intérêt plus que limité puisque *Rifts* croule déjà sous un matériel et des créatures des plus variés. Bien sûr, point de scénarios dans ces deux suppléments.

Supplément

Rifts Mercenaries est le premier supplément à ne tomber dans aucune des catégories précitées. Pas de surprise, il parle des mercenaires: des gros, des grands, des costauds, de ceux qui sentent bon le sable chaud. C'est souvent le meilleur moyen, même s'il est à la limite du bourrin, de donner un but à vos personnages avant de les lâcher dans la jungle qu'est le monde de *Rifts*.

Les conseils de Joe Casus

Certes, l'aspect grosbill du jeu peut décourager les habitués des «jeux d'ambiance», mais *Rifts* est avant tout un monde d'aventure, où tout est possible, où deux parties peuvent n'avoir rien de commun tant l'univers et les possibilités sont vastes. Le meneur de jeu aura donc intérêt à garder ses joueurs sous contrôle s'il les fait évoluer en même temps que les extensions. On peut également très bien imaginer une façon de jouer plus subtile, en incarnant des personnages moins axés sur l'escalade de la violence et en utilisant l'univers, la guerre et les invasions, uniquement en décor. De fait, si les personnages ne sont plus acteurs directs dans les conflits, le côté «toujours plus fort» s'atténue un peu, tout en conservant au jeu son esprit original.

G.E.Ranne



L'école du jeu de rôle

Jouer en campagne

Attention, pas de malentendus ! Il ne s'agit ici ni de pique-nique, de qualité de pain ou d'élections, mais d'une autre façon de concevoir l'aventure en jeu de rôle. Pas moins... Asseyez-vous confortablement, on commence juste après la pub.

Qu'est-ce qu'une campagne ?

Les scénarios que l'on joue habituellement, ceux proposés dans *Casus* par exemple, ont un début et une fin. Une fois terminés, les personnages regagnent leur classeur ou leur pochette. Là, ils attendent sagement que leur joueur les invoque pour une autre aventure qui se passera peut-être à l'autre bout du monde ou avec des compagnons tout à fait différents.

Dans une campagne, les choses sont différentes. Sauf « accident », les PJ restent les mêmes d'un scénario à l'autre. Pas question de tirer au flanc ou d'aller voir « ailleurs » le temps d'une aventure. Quand on est dans une campagne, on y reste.

C'est déjà beaucoup, mais cela ne suffit pas pour faire une campagne.

Il faut également que les scénarios que jouent les personnages soient liés entre eux, qu'ils aillent crescendo et qu'il y ait aussi un début et une fin. Les aventures peuvent se suivre comme les épisodes d'un feuilleton. Le scénario actuel est alors toujours la suite du précédent (sauf pour le premier, normal puisque c'est le premier). Les aventures peuvent aussi se dérouler dans le même pays (par exemple Paorn, Laelith ou les Contrées oubliées). Dans ce cas, le lien est géographique. Si une aventure se termine sur la place d'un village, la suivante y commencera. C'est strict, mais c'est comme ça.

Voilà en quelques mots ce qu'est une campagne. Mais au fait, pourquoi est-ce que cela s'appelle ainsi ? Mystère ! Sans doute ce terme nous vient-il, tout comme celui de « points de vie », du wargame dont le jeu de rôle est issu. Quand une armée part en campagne (une campagne militaire), elle livre plusieurs batailles de suite. Quand des wargameurs « jouent en campagne », ils font plusieurs parties de suite en prenant en compte les positions et les pertes en hommes d'une bataille à l'autre. Adapté au jeu de rôle, ce principe de « parties qui se suivent » donne ce qui a été dit plus haut.

On en prend pour longtemps !

Une campagne dure forcément longtemps. Elle est composée au minimum de trois scénarios (un début, un milieu et une fin) et donc nécessite au minimum trois séances de jeu. D'autres campagnes – celles « faites maison » le plus souvent – sont bien plus longues et s'étalent sur plus de dix séances, certaines même durent des années. Il n'y a pas de règles en la matière. C'est selon les désirs du meneur de jeu et des joueurs.

Comment estimer la durée d'une campagne ? Difficile. On ne peut pas se fier à sa taille. Le nombre de pages n'a en effet rien à voir avec la durée de jeu. Un scénario *Casus* standard peut souvent être plus long à jouer qu'un gros pavé d'une centaine de pages (par exemple, dans un *Appel de Cthulhu*, la phrase « ils vont à Venise » a nécessité trois séances de jeu). Sur ce point donc, il n'y a qu'une méthode : lire la campagne de A à Z. Ce n'est qu'après qu'un meneur de jeu peut estimer sa durée, en fonction de sa propre expérience du jeu et de ses joueurs.

C'est important, car durant ce temps les personnages sont « bloqués ». Ils ne peuvent ni aller faire un petit tour à une autre table de jeu, ni laisser leur place le temps d'un scénario. Si, par exemple, un joueur choisit d'incarner un guerrier, il le restera durant toute la campagne. Bref, il en prend pour longtemps...

Le pour...

Dans une campagne, les PJ deviennent des personnages à part entière et non des pions que l'on sort de la naphtaline suivant les besoins : un jour « le guerrier qui fait mal », un autre le « magicien aux douze bagues ». En effet, du fait de la durée de jeu, les joueurs peuvent approfondir leur rôle et travailler la personnalité de leur personnage. De plus, le PJ acquiert une véritable histoire parce que les aventures sont liées les unes aux autres. Il n'est pas celui qui aura « fait » tel et tel scénario, mais celui qui, avec ses compagnons, aura finalement apporté à temps le message au roi, après avoir défait les pirates, survécu à un naufrage, traversé le désert de la mort, vaincu le dragon des montagnes noires et survolé à dos d'oiseau-roc les marais infernaux ; ceux que le bourgmestre accueille par « Ah, c'est donc vous ! ». Pas pareil...

Pour un meneur de jeu, les campagnes permettent de donner libre cours à son imagination et son goût de l'improvisation. A partir de la base qu'il possède (campagne ou scénario du commerce, notes personnelles), il peut développer, rajouter, remplir à sa guise, bref il peut créer son petit univers et surtout le faire vivre sur plusieurs séances. La durée lui donne la possibilité d'approfondir l'histoire, de développer une ambiance, de coller ça et là des aventures secondaires, de semer des indices qui ne serviront que dans un prochain épisode, de donner une véritable personnalité à un PNJ.

... et le contre

En tant que joueur, si vous aimez changer de jeu et de personnage, passez d'un univers à l'autre et d'une personnalité à l'autre, alors les campagnes ne seront pas votre tasse de thé. Vous vous sentirez vite brimé, voire étouffé par un personnage et une histoire dont vous ne pouvez pas vous défaire. Après tout, ce qui compte c'est de s'amuser. Il ne faut pas s'attacher outre mesure à son personnage, il n'est finalement qu'un prétexte au jeu, un passeport pour le rêve et l'aventure.

Même combat pour les meneurs de jeu qui aiment la variété et les coups ponctuels genre *Cyberpunk* une semaine, *Toon* la suivante « pour voir », puis *AD&D* histoire de voir comment c'était « dans le temps ». Donc si vous aimez la découverte, les essais, les « expériences ludiques », si vous êtes vite blasé, si l'imagination n'est pas votre fort, ou si tout simplement le temps vous manque, ne vous lancez pas dans une campagne, ce serait un fiasco.

Les deux types de campagne

Comme ce titre l'indique, il existe deux types de campagne, comme il existe deux types de scénario : les linéaires et les ouvertes. Le principe est exactement le même, sauf que dans le cas des campagnes, la différence se fait nettement plus sentir du fait de la durée de l'aventure.

● **Campagne linéaire**. Dans ce cas, le déroulement de l'aventure est rigide. Cela ressemble tout à fait à une voie ferrée sans aiguillage. Primo : pour avancer, il faut suivre les rails. Secundo : on ne peut pas sortir des rails. Tout ou presque est prévu, et les personnages n'ont finalement que très peu de liberté de manœuvre. Conséquence directe : dans une aventure linéai-







re, le monde est au service de l'aventure. Il est alors plus un décor qu'autre chose, le détailler complètement ne sert à rien puisque les personnages n'ont aucune raison d'aller là où il n'est pas prévu qu'ils aillent, leur route étant toute tracée.

L'aventure linéaire est le cas le plus répandu dans les suppléments du commerce parce que c'est plus simple à écrire (il s'agit en fait d'un gros scénario) et plus facile à gérer pour le meneur de jeu. Tout étant théoriquement prévu, son art consiste alors à faire oublier aux joueurs cette rigidité (en mettant par exemple des choix aux effets limités à l'intérieur des épisodes).

• **Campagne ouverte**. Une campagne ouverte est exactement le contraire d'une linéaire : c'est l'aventure qui est au service du monde. Ici, le monde est décrit entièrement. Il n'y a pas de voies toute tracées, mais plutôt des milliers de chemins qui s'entrecroisent. Plusieurs routes différentes mènent au bout de l'aventure, et souvent plusieurs aventures sont possibles.

Les personnages vivent vraiment. Ils sont libres d'aller et venir à leur guise, de visiter tel lieu, de rencontrer telle personne, de s'arrêter un temps dans telle ville, de lier amitié avec tel ou tel PNJ. Et finalement de s'intégrer au monde. Dans un certain sens, les PJ sont même peut-être trop libres, et un joueur débutant peut se trouver « perdu » sans « rail » à suivre.

A l'heure actuelle, la campagne ouverte est ce qu'il y a de plus proche de la réalité virtuelle. Sa réussite tient toute entière entre les mains du meneur de jeu. Il doit parfaitement connaître le monde et être capable de faire partager sa vision aux joueurs. Il doit aussi être capable d'improviser et même d'inventer si les PJ s'aventurent au-delà du cadre décrit. Ce n'est pas facile, mais c'est dans ce genre de campagne qu'un MJ acquiert vraiment ses lettres de noblesse... Et que le jeu de rôle prend toute sa dimension.

Campagne cherche joueurs et personnages pour plaisir partagé

• **Les joueurs**. Pour jouer une campagne, il faut des joueurs « sérieux », car si les personnages en prennent pour longtemps, eux aussi !

Un bon joueur de campagne est d'abord assidu. Si toutes les deux séances, il manque la moitié des participants pour cause de week-end ou de petite amie (terrible ça les petites amies...), autant mettre tout de suite la clef sous la porte. Un bon joueur de campagne doit aussi être constant. En entrant dans une campagne, il signe une sorte de contrat avec le meneur de jeu. Il s'engage à aller jusqu'au bout. Si au milieu de la campagne, le joueur « déserte » parce qu'un nouveau jeu est sorti ou pour je ne sais quelle autre raison futile, il rompt le pacte. Ce n'est pas sympa pour le meneur de jeu qui s'est investi dans un gros boulot. Ce n'est pas sympa pour les autres joueurs qui ont joué le jeu. D'autant plus qu'en partant, il peut priver le groupe d'un personnage indispensable à l'histoire. Toutefois, ce départ peut avoir été prévu, signalé à l'avance au MJ, qui peut alors l'avoir intégré dans son scénario (le personnage meurt, ou trahit le groupe et devient un PNJ géré par le MJ).

• **Les personnages**. Dans une campagne, les PJ doivent former un groupe uni et complémentaire. Ils doivent pouvoir compter les uns sur les autres et être capables de se sortir de toutes les situations. Pour cela, il vaut mieux que le groupe soit constitué en présence de tous et que le meneur de jeu puisse refuser tel ou tel PJ. Ceci afin de pouvoir gérer au mieux les conflits entre PJ (races, caractères, alignements...). S'ils sont tolérables durant une séance ou deux, ils peuvent, sur une plus longue durée, mener à l'éclatement du groupe et faire avorter la campagne. Je ne dis pas qu'il faut à tout prix éviter les conflits, car ils sont souvent matière à de très bons jeux de rôle. Je souligne simplement que les joueurs qui choisissent d'avoir des PJ en conflit avec d'autres doivent éviter de mettre l'aventure en péril. Un nain et un elfe peuvent très bien se détester mais tout de même s'entraider, avec répugnance, mais s'aider tout de même. Cela parce qu'ils poursuivent un même but ou qu'ils sont liés par tel ou tel serment...

• **SOS Intérim**. En cas de perte de personnage ou de joueur, il peut être indispensable d'intégrer au groupe un nouveau venu. C'est toujours délicat, car les autres personnages ont du vécu en commun et forment donc un groupe soudé. De plus, ils sont intégrés à l'histoire par des relations avec des PNJ, une quête à réaliser, une mission à remplir. Le nouveau venu risque d'arriver comme un cheveu sur la soupe et d'être considéré comme un personnage de seconde zone, une sorte de suivant sacrifiable à volonté. Un tel personnage devra faire ses preuves pour être intégré comme membre à part entière, ou alors posséder un savoir-faire ou des compétences dont le groupe a besoin. Le meneur de jeu peut également donner au nouveau venu un background le liant à l'histoire ou des informations que les personnages recherchent.

Dans tous les cas, il ne faut pas abuser du SOS Intérim parce que les personnages restent le point central de la campagne. S'ils changent trop souvent, l'ensemble perd de sa profondeur et de son intérêt.

▷







Glossaire

Termes génériques

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont donnés dans nos Épreuves du feu).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures).

JdP : Jeu de plateau (jeu de société à thème stratégique ou de simulation).

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème où un meurtre fictif est commis, et que les autres participants doivent élucider).

PJ : Personnages joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages Non joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Termes propres à des jeux de rôle

Dom. : Dommages, ou dégâts (indique les dommages causés à un adversaire, en général en terme de points de vie).

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionner les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...)

Paladin : Type de personnage du jeu AD&D, l'équivalent d'un preux chevalier.

PV ou PdV : Points de Vie (mesure la vitalité du personnage).



Le test de la ville

Gérer une campagne n'est pas une mince affaire. Il faut assurer le coup pendant plusieurs séances d'affilée et savoir improviser quand les personnages sortent des sentiers que vous avez tracés pour eux. Inutile de vous bercer d'illusions, quoi que vous prévoyiez, vos joueurs trouveront toujours quelque chose à faire que vous n'aviez même pas imaginé !

Mener une campagne requiert une expérience du jeu de rôle, même petite. Pour savoir si vous en êtes capable, faites le « test de la ville ». Prenez les joueurs de votre future campagne et lâchez leurs personnages dans une ville (de votre cru, ou une toute faite façon Laelith ou une cité de Paorn). Si vous arrivez à gérer leurs différentes actions, à mener de front plusieurs PNJ, à improviser au besoin sans que cela se voit trop, bref si vous arrivez à vous en tirer, alors vous pouvez vous lancer dans une campagne.

En revanche, si la ville vous file le trac, si vous ne vous sentez pas encore assez assuré pour sortir des couloirs des donjons et des sentiers de forêt, alors n'essayez pas. Vous risquez d'aller droit au massacre. L'homme sage est celui qui connaît ses limites, ont dit Confucius et l'inspecteur Harry...

Quelques conseils au meneur de jeu

Une campagne ne se gère pas tout à fait de la même façon qu'un scénario classique, du fait de sa taille et de sa durée. Les différences tiennent pour la plupart dans la gestion entre les séances. Voici les principales.

— Chronologie de l'aventure. Dans une campagne, il est impératif de tenir à jour une chronologie car des actions entreprises ou déclenchées lors d'une séance (un voyage, l'envoi d'un message au royaume voisin, la réalisation d'un objet magique, la constitution d'une armée...) peuvent très bien n'aboutir que plusieurs séances plus tard, quand tout le monde (même parfois le MJ lui-même !) aura oublié. Le mieux est de se faire une sorte de petit calendrier sur lequel on note les événements importants.

— Résumé des épisodes. Dans le même esprit, pensez à faire un résumé, même bref, de chaque séance. Cela permet de ne rien oublier d'important et de se rafraîchir la mémoire de séance en séance. C'est très utile, car les joueurs ont une fâcheuse tendance à se reposer sur le meneur de jeu pour ce qui est des souvenirs de leurs personnages !

— Feuilles de perso. Troisième et dernière recommandation. Gardez toujours un double des feuilles de personnage des PJ, cela pour deux raisons. Tout d'abord, pour qu'un PJ puisse être joué même si son joueur est absent. Ensuite et surtout, pour que vous connaissiez à fond vos personnages et que vous puissiez leur concocter de temps en temps des situations ou des rencontres « sur mesure ». Cela ne peut que plaire aux joueurs dont les PJ sont ainsi « valorisés », et permettre d'intégrer plus profondément les personnages à l'aventure et au monde.

Exemples de campagnes officielles

Pour **Warhammer** : *La Campagne impériale* (Descartes), *Les Pierres du Destin* (Descartes), *Oiseau de Proie, oiseau de haine* (Grand Écran *Casus* n° 71) ;

pour **L'appel de Cthulhu** : *Les masques de Nyarlathothep* (Descartes), *Terreur sur l'Orient-Express* (Descartes), *Le Quatrième Cavalier* (Grand Écran *Casus* n° 80) ;

pour **AD&D** : *Dragonlance* (TSR) ;

et **Bloodlust** : tous les suppléments parus composent une grande campagne (Siroz)...

Un dernier mot

Si cela vous a donné envie de vous lancer dans une campagne, alors testez votre détermination sur un Grand Écran *Casus*. Dans le prochain numéro, on vous dira tout sur la façon de créer vos propres campagnes à vous personnellement.

Pierre Lejoyeux
illustration : Didier Guiserix

Vous n'êtes pas tout seuls !

● Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.



Sujets abordés dans les précédents numéros

- Comment choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Comment lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, une mini aventure (n° 80)
- Comment impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83).
- Interpréter son rôle : jusqu'où aller trop loin (n° 84).
- Gérer les combats (n° 85).
- Maîtrisez le temps (n° 86).

Un nouveau service V.P.C.
pour vous satisfaire:

LA CRYPTE V.P.C.
7, cours Lieutaud,
13005 Marseille
Tèl.: 91 48 25 43

La Crypte V.P.C.

Comparez les prix

Pour commander, écrivez sur papier libre et joignez votre chèque à l'ordre de "La crypte VPC", Ajoutez 35 FF de frais de port pour toute commande inférieure à 600 FF
Merci de votre confiance.

TRADING CARD GAME
Unité / Boite

HI-TECH COMBAT
- "Limité", Starter 70 FF/975 FF (65)
- "Limité", Booster 20 FF/900 FF (18)
- "Révisée", Starter 60 FF/825 FF (55)
- "Révisée", Booster 18 FF/800 FF (16)

MAGIC VO
- 4th edition, Starter 46 FF/410 FF (41)
- 4th edition, Booster 14 FF/432 FF (12)
- Fal.Empires, Booster 10 FF/480 FF (8)
- "Ice Age", Starter; nous contacter
- "Ice Age", Booster; nous contacter
- "Chronicles", Booster; nous contacter

MAGIC VF
- Starter;42 FF 370 FF (37)
- Booster;13 FF 396 FF (11)
- "La Renaissance", Booster; nous contacter

Intervention Divine,
- Starter 60 FF/550 FF (55)
- Booster 18 FF/576 FF (16)

Kabal
- Starter 70 FF/650 FF (65)
- Booster 18 FF/576 FF (16)

ON THE EDGE
- Starter; 55 FF;500 FF (10)
- Booster; 15 FF;780 FF (13)
- Cut ups Booster 15 FF/780 FF(13)

SPELLFIRE VF
- Starter 80 FF/750 FF (75)
- Booster 20 FF/648 FF (18)

JYHAD
- Starter 60 FF/550 FF (55)
- Booster 18 FF/576 FF (16)

STAR TREK
- Starter 55 FF/600 FF (50)
- Booster 18 FF/576 FF (16)

GALACTIC EMPIRES
- Starter 75 FF/480 FF (70)
- Booster 18FF/576 FF (16)

DOOMTROOPER VF
- Starter 38 FF/330 FF (33)
- Booster 14 FF/432 FF (12)

DIXIE
- Starter 55 FF/600 FF (50)

STAR OF THE GUARDIANS
- Starter 75 FF/840 FF (70)
- Booster 19 FF/612 FF (17)

WYVERN
- Starter 50 FF/450 FF (45)
- Booster 15 FF/478 FF (13)

TRADING CARDS
- Jeff Easley Booster 20 FF

ACCESSOIRES Trading cards:
- Feuilles porte-cartes 1,5 FF;12 FF/10
- Boite pour 55 cartes 12 FF;10 FF/5
- Protège carte, par 100 10 FF

JEUX DE ROLES:

APPEL DE CTHULU
- Règles: 189 FF
- Ecran du maître: 72 FF
- Supplément Cthulu: 99 FF
- Les Années folles: 249 FF
- Oeufs de Karlatt: 139 FF
- Mystères d'Arkham: 151 FF
- Retour à Dunwich: 114 FF
- Kingsport: 114 FF
- Destination épouvante: 119 FF
- L'Orient Express: 245 FF
- Manuel du gardien: 104 FF
- Terror Australis: 104 FF
- Les Astres Propices: 123 FF
- Seul face au Wendigo: 59 FF

STARWARS:
- Règles: 180 FF
- Manuel du maître: 115 FF
- Guide de l'empire: 113 FF
- Cité des nuages: 79 FF
- Guide de l'alliance rebelle: 133 FF
- Galaxy Guide 5,6,7,8,9: 98 FF
- Heir to the Empire: 123 FF
- Dark Force Rising: 137 FF
- Movie Trilogy: 172 FF
- Galaxy Guide 10: 123 FF
- Last Command: 157 FF
- Imperial Sourcebook 2nd: 146 FF
- Rebel Handbook 2nd: 156 FF
- Wanted by Cracken: 98 FF

AMBRE:
- Règles: 237 FF
- Tarot: 199 FF

ARS MAGICA:
- Règles: 237 FF
- Ecran: 90 FF
- Alliance: 104 FF
- Alliance brisée Calebais: 104 FF
- Grimoire du mage: 186 FF
- Songe d'une nuit d'été: 136 FF
- La Tempête: 117 FF

MALEFICES:
- Règles: 249 FF
- Lisière de la nuit: 99 FF
- Bestiaire: 119 FF
- Voile de Kali: 119 FF
- Délivrez nous: 59 FF
- Coeur Cruel: 59 FF

PARANOIA:
- Règles: 169 FF
- Pressez les oranges: 39 FF
- Paranoïa aigüe: 79 FF
- Poignée de lasers: 79 FF
- On ne vit que six fois: 64 FF
- Blues en Jaune: 54 FF

TORG:
- Règles: 245 FF
- Ecran: 65 FF
- Aysle: 165 FF
- Carte de la destinée: 80 FF
- Cité éternelle: 115 FF
- Empire du Nil: 155 FF
- Cyberpapauté: 195 FF
- Grimoire Pixaud: 110 FF
- Japon Technologique: 160 FF
- Orrorsh: 155 FF

LEGENDES CELTIQUES:
- Règles: 180 FF
- Accessoires: 65 FF
- Le prix du sang: 70 FF
- La longue Traque: 60 FF

LA VALLEE DES ROIS:
- Règles: 280 FF

LA TABLE RONDE:
- Règles: 200 FF
- Accessoires: 70 FF
- Les Chevaliers de l'orage: 65 FF

MERCENAIRES:
- Règles: 132 FF
- La Valise Bleue: 85 FF
- Les Premiers Pas: 81 FF
- Opération Aigle Blanc: 79 FF
- Opération Triangle: 91 FF
- Ecran: 91 FF

TOON:
- Règles: 155 FF
- Ecran: 115 FF

WRAITH:
- Règles: 135 FF
- Face of Death: 55 FF
- Wraith Screen: 50 FF
- Character Kit: 40 FF
- Necropolis Atlanta: 75 FF
- Midnight Express: 60 FF

VAMPIRE:
- Règles: 150 FF
- Ecran: 60 FF
- Cendres aux cendres: 90 FF
- Liens du sang: 55 FF
- Succubus Club: 139 FF
- Children of Inquisition: 80 FF
- Guide des joueurs: 160 FF
- Guide to Sabbat: 80 FF
- Clanbook, Brujah: 50 FF
- Clanbook, Gangrel: 50 FF
- Clanbook, Malkavian: 50 FF
- Clanbook, Tremere: 50 FF
- Clanbook, Toreador: 50 FF
- Clanbook, Nosferatu: 50 FF
- Clanbook, Assamite: 50 FF
- Guide to Sabbat: 85 FF
- Storyteller's handbook: 90 FF
- Masquerade: 95 FF
- Elysium, Elder: 75 FF
- Los Angeles by Night: 100 FF
- Berlin by Night: 85 FF
- New Orleans by Night: 100 FF
- Mummy: 55 FF
- Masquerade Player's kit: 85 FF

JRTM:
- Règles: 195 FF
- Rangers du nord: 105 FF
- Lorien: 105 FF
- Voleurs de Tharbad: 65 FF
- Isengard: 105 FF
- Ents de Fangorn: 105 FF
- Cavaliers de Rohan: 105 FF
- Créatures de terres: 80 FF
- Ecran: 55 FF
- Cartes des Terres du milieu: 55 FF

CYBERPUNK:
- Règles: 215 FF
- Ecran: 80 FF
- Enfants de la nuit: 130 FF
- Solo of fortune: 115 FF
- Compendium of firearms: 125 FF
- Chrome: 120 FF
- Chrome II: 120 FF
- Eurotour: 125 FF
- Cybergeneration: 105 FF

CHIMERES:
- Règles: 220 FF
- TAROT: 70 FF
- Ecran: 85 FF

ELFQUEST:
- Règles: 155 FF

GURPS 2:
- Règles: 200 FF
- Conan: 155 FF
- Magie: 129 FF
- Horreur: 129 FF
- Cyberpunk: 129 FF
- Japon: 129 FF
- Western: 129 FF
- Espace: 135 FF
- Vampire: 145 FF

HAWKMOON:
- Règles: 230 FF
- L'île brisée: 130 FF
- La France: 215 FF
- La Kamarg: 120 FF

KULT:
- Règles, VF: 225 FF

ECRYME:
- Règles: 205 FF
- Ecran: 85 FF

LOUP-GAROU:
- Règles: 185 FF
- Ecran: 75 FF
- Rite de passage: 80 FF

THOAN:
- Règles: 290 FF

RAOUL, JdR:
- Règles: 39 FF

AD&D:
- Manuel du Joueur: 129 FF
- Guide du maître: 129 FF
- Ecran du maître: 59 FF
- Mythes et Légendes: 142 FF
- Bestiaire Monstrueux: 185 FF
- Recueil de Magie: 125 FF
- Manuel du Guerrier: 115 FF
- Manuel du Magicien: 115 FF
- Manuel du Prêtre: 115 FF
- Manuel du Voleur: 115 FF
- Manuel des Psiniques: 115 FF
- Manuel du Barde: 115 FF
- Manuel des Rodeurs: 115 FF
- Armes et Equipement: 115 FF
- Manuel des Nains: 115 FF
- Dieux des monstres: 115 FF
- Royaumes Oubliés: 175 FF
- Sélénae: 74 FF
- Empires de la côte: 85 FF
- Monstres des R.O.: 130 FF
- Draconomicon: 115 FF
- Bestiaire Dark Sun: 105 FF
- Al-Qadim adventures: 115 FF
- Mystara (CD): 205 FF
- Planescape: 170 FF
- Planes of Chaos: 170 FF
- Planes of Law: 170 FF

IMMORTAL:
- Règles: 215 FF

MAGE:
- Règles: 175 FF
- Ecran: 60 FF
- Book of Shaddows: 115 FF

RUNEQUEST:
- Règles: 220 FF
- Ruines hantées: 85 FF
- Monts Arc en ciel: 115 FF
- Guerriers du Soleil: 185 FF
- Guerre des Héros: 260 FF

SCALES:
- Règles: 205 FF
- Ecran: 90 FF
- Politique: 125 FF
- Technologie: 125 FF
- Magie: 125 FF

ROBOTECH:
- Règles: 80 FF
- Sentinels: 105 FF
- Zentraedi Breakout: 65 FF

SHADOWRUN:
- Règles: 230 FF
- Ecran: 60 FF
- Tirez sur le Dragon: 70 FF
- Le Grimoire: 155 FF
- Guide de l'Amérique: 165 FF
- Totale Eclipse: 70 FF
- Guide de Seattle: 185 FF
- Démon dans la Boutique: 85 FF

ELRIC:
- Règles: 230 FF
- Melniboné: 215 FF
- Démons et Magie: 110 FF
- Sorciers de Pan-Tang: 125 FF
- Loup Blanc: 110 FF
- Pirates des mondes: 135 FF
- Chants des Enfers: 110 FF

REVE DE DRAGON 2:
- Règles: 260 FF

NEPHILIM:
- Règles: 210 FF
- Ecran: 39 FF
- Les Templiers: 170 FF
- Arcanes Majeures: 140 FF
- Le Souffle du Dragon: 205 FF
- Selenim: 175 FF
- Mystères: 170 FF

PENDRAGON:
- Règles: 225 FF
- Ecran: 85 FF
- Sang et Luxure: 138 FF
- L'enfant Roi: 205 FF

Jeux de plateaux
- Blood Berets: 235 FF
- Formule dé: 275 FF
- -Magny-court: 125 FF
- -Monza: 125 FF
- -Hockenheim: 125 FF
- -Spa: 125 FF
- -Estoril: 125 FF
- -Silverstone: 125 FF
- -Barcelone: 125 FF
- -Canada: 125 FF
- Zargos: 240 FF
- Condottiere: 299 FF

Bijoux Fantaisie
- **Alchemy** Catalogue complet: 15 FF

Prince August
- Gamme Mithril complète
- Catalogue: 35 FF

Harlequin
- Gamme complète

Romans AD&D
- -Valombre 32 FF
- -Tantras 32 FF
- -Eau profonde 32 FF
- -Terre natale 32 FF
- -Terre d'exil 32 FF
- -Terre promise 32 FF
- -Fontaine lumière 32 FF
- -Fontaine des ténèbres 32 FF
- -Fontaine pénombre 32 FF
- -Mage feu 32 FF
- -Les liens d'azur 32 FF
- -L'éperon de wyvern 32 FF

Nombreux autres titres disponibles

GAMES WORKSHOP
- Toute la gamme à -10%
- Ci-dessous quelques exemples:
- WARHAMMER 40 000: 450 FF
- DARK MILLENNIUM: 250 FF
- CODEX SPACE WOLVES: 115 FF
- CODEX ELDARS: 115 FF
- CODEX ORKS: 115 FF

EPIC
- SPACE MARINE: 360 FF
- TITAN LEGIONS: 360 FF
- Les Armées de l'impérium: 215 FF
- Renégats: 215 FF
- Seigneurs Orks et Squats: 215 FF

WARHAMMER
- WARHAMMER: 360 FF
- WARHAMMER MAGIE: 250 FF
- WARHAMMER ARMEES DU CHAO: 200 FF
- LIVRES D'ARMEES:
- -L'empire: 115 FF
- -Hauts Elfes: 115 FF
- -Orques et gobelins: 115 FF
- -Nains: 115 FF
- -Skavens: 115 FF
- -Morts vivants: 115 FF

MAN O'WAR
- MAN O'WAR: 340 FF
- Mer de sang: 215 FF
- Fléaux des mers: 215 FF

BLOOD BOWL
- BLOOD BOWL: 360 FF
- ZONE MORTELLE: 215 FF

TALISMAN
- TALISMAN: 340 FF
- ROYAUMES DU MAL: 215 FF

BOITES FIGURINES WARHAMMER BATTLE

HAUTS ELFES
- Seigneur dragon haut elfe: 290 FF
- Chevaliers errants: 135 FF
- Héros sur pégase: 160 FF

EMPIRE
- Chariot de guerre: 290 FF
- Chevaliers Pantheres: 135 FF
- Héros de l'empire: 135 FF

ORQUES ET GOBELINS
- Lance-Rocs: 202 FF
- Géant: 202 FF
- Char de Grom la Panse: 202 FF

NAINS
- Trône du pouvoir: 180 FF
- Enclume du destin : 180 FF
- Canon a flammes: 202 FF

NAINS DU CHAOS
- Heros sur grand taurus: 202 FF

SKAVENS
- Verminarque skaven: 202FF
- roue infernale: 202 FF

MORTS VIVANTS
- Char du roi liche: 202 FF
- Necromant sur manticore: 202 FF

BOITE FIGURINES BLOOD BAWL
- Orcland raiders: 202 FF
- Champions de la mort: 180 FF
- Galadrieth gladiators: 180 FF
- Chaos all-stars: 180 FF

BOITE FIGURINES WARHAMMER 40 000 FORCES IMPERIALES
- Gardes de la Jungle: 160 FF
- Tank leman russ: 202 FF

SPACE MARINES
- Dreadnougth space wolf: 252 FF
- Chasseurs gris: 180 FF
- Gardes des loups: 180 FF
- Long crocs: 135 FF
- Blood angels devastators: 135 FF
- Dark angel tactiques: 180 FF
- Escouade d'assaut ultra: 135 FF
- Dreadnougth space marine: 252 FF
- Marines dévastators: 135 FF
- Predator: 135 FF
- Rhino: 110 FF

ORKS
- Dreadnougth ork: 252 FF
- Escouade de ghokboyz: 135 FF

ELDARS
- Avatar eldar: 135 FF
- Dreadnougth eldar: 135 FF
- Wild riders de saim hann: 290 FF

TYRANIDES
- Carnifex: 202 FF
- Genestealers: 95 FF

BOITE FIGURINES EPIC EMPIRE
- Titan warhound imperial: 110 FF
- Compagnie de strormblades: 162 FF

SPACE MARINES
- Légion space marine: 81 FF
- Space marines tactiques: 81 FF

ELDARS
- Titan arghonte eldar: 110 FF
- Titan fantome eldar: 110 FF
- Légion eldar: 81 FF

CHAOS
- Titan de khornl: 135 FF

ORKS
- Gargant massakror: 110 FF
- Grand gargant: 202 FF
- Invasion ork: 81 FF

FIGURINES EN BLISTERS WARHAMMER 40 000 FORCES IMPERIALES
- Commissaire yarrick: 54 FF
- Champion arbites: 54 FF
- Ogryn: 69 FF

SPACE MARINES IMPERIAUX
- Decalcos space wolves: 42 FF
- Decalcos blood angels: 42 FF
- Sergent scout sp.wolf: 42 FF
- Seigneur space wolf: 69 FF
- Pretre loup sp.wolf: 69 FF
- Garde des loups: 35 FF
- Pretre des runes: 69 FF
- Pretre de fer: 54 FF
- Marines tactiques: 54 FF
- Marines d'assaut: 54 FF
- Capt. blood angel: 42 FF
- Blood angel, cmp. de la mort: 54 FF

TERMINATORS
- Terminator deathwing: 42 FF
- Inquisiteur (x1): 42 FF
- Marine terminator: 42 FF
- Terminator chaos (x1): 42 FF
- Capitaine chaos (x1): 42 FF
- Assaut chaos (x1): 42 FF

ORKS
- Boyz orks: 54 FF
- Dingboyz: 54 FF
- Shokk attack gun: 68 FF
- Ghazghkull thrakka: 68 FF
- Nobz snakebites: 42 FF
- Goretboyz nobz snakbites: 54 FF
- Kanon rikochet: 96 FF
- Kanon traktor: 96 FF
- Kanon elevator ork: 96 FF

MARINES DU CHAOS
- Marines de la peste: 54 FF
- Marines World Eaters: 54 FF

TYRANIDES
- Termagants Tyranides: 54 FF

SQUATS
- Squats: 54 FF

ELDARS
- Eldrad Ulthran: 68 FF
- Fuegan Lance de feu: 68 FF
- Garde fantome: 54 FF
- Banshees: 54 FF
- Vengeurs: 54 FF
- Scorpions: 54 FF
- Exarque Aigle Chasseur: 34 FF
- Exarque Vengeur: 34 FF
- Exarque faucheur noir: 34 FF
- Archontes: 34 FF

FIGURINES EN BLISTERS WARHAMMER BATTLE

NAINS
- Nains Barbares: 54 FF
- Gotrek & Félix: 68 FF
- Roi Kazador: 68 FF
- Etat major nains: 54 FF
- Mineurs: 54 FF
- Arbalétriers: 54 FF

ELFES
- Elfes sylvains: 54 FF
- Etat major sylvain: 54 FF
- Etat major Hauts Elfes: 54 FF
- Archers Hauts Elfes: 54 FF
- Baliste à répétition: 80 FF
- Téclis, Mage Haut Elfe: 68 FF
- Tyrion, Prince Haut Elfe: 80 FF
- Lions Blancs de Chrace: 68 FF

ELFES NOIRS
- Maître de meute: 54 FF

ARMEE IMPERIALE
- Sorcier de Jade, monté: 41 FF
- Sorcier Lumineux, monté: 41 FF
- Sorcier Flamboyant, monté: 41 FF
- Chevalier du Soleil: 41 FF
- Grand Maître du Soleil: 41 FF
- Lancier Ailé, Kislev: 41 FF
- Officier Lancier Ailé: 41 FF
- Sorcier de Jade: 34 FF
- Sorcier Améthiste: 34 FF
- Mortier Impérial: 68 FF
- Fantassins Impériaux: 54 FF
- Etat major impérial: 54 FF
- Archers Impériaux: 54 FF
- Arquebusiers: 54 FF

MORTS VIVANTS
- Momies: 54 FF
- Guerriers Squelettes: 54 FF
- Etat major Zombie: 54 FF
- Spectres: 54 FF
- Nécromancien: 34 FF
- Nécromancien à cheval: 54 FF
- Comte Vlad Von Carstein: 68 FF

SKAVENS
- Guerriers des clans: 54 FF
- Etat major: 54 FF
- Esclaves Skavens: 54 FF
- Moines de la peste: 54 FF
- Snikch, maître assassin: 68 FF
- Thanquol, prophète gris: 68 FF
- Nuée de rats: 54 FF

OGRES
- Mercenaire ogre: 68 FF

MONSTRES
- Troll d'eau: 95 FF
- Troll de pierre: 95 FF

CHAOS
- Hommes Bêtes: 54 FF
- Etat major hommes bêtes: 54 FF
- Chamane homme bête: 34 FF
- Sanguinaire de Khorne: 34 FF
- Scylla, le fils du Chaos: 68 FF
- Démonette sur monture: 68 FF
- Guerriers du Chaos: 54 FF
- Démon Majeur Khorne: 95 FF
- Démon Majeur Slaanesh: 95 FF
- Monture de Slaanesh: 68 FF

NAINS DU CHAOS
- Guerriers: 54 FF
- Etat major: 68 FF
- Heros nain du chaos: 34 FF

ORQUES & GOBELINS
- Baliste orque: 95 FF
- Gross' brut: 54 FF
- Orque noirs: 54 FF
- Etat major orque noir: 54 FF
- Etat major gobelins: 54 FF
- Guerriers gobelins: 54 FF
- Chevaucheur de squig: 41 FF
- Gobelins des forêts: 54 FF
- Heros sur araignee: 41 FF

HOBEGOBELINS
- Archers hobegobelins: 54 FF
- Etat major hobegobelin: 54 FF
- Assassins: 54 FF

FIGURINES EN BLISTERS BLOOD BOWL
- Griff oberwald: 34 FF
- Morg n'throg: 68 FF
- Bonner morvonez: 34 FF
- Bolgrot l'ecrabouilleur: 95 FF
- Prince moranion: 34 FF
- Gobelins: 54 FF
- Halflings: 54 FF

FIGURINES EN BLISTERS MAN O'WAR

ELFES
- 3 Eperviers: 54 FF
- Vaisseau dragon: 54 FF

BRETONNIENS
- 3 Boucaniers: 54 FF
- Corsaire: 41 FF
- Galion: 54 FF

NORDIQUES
- Drakkar royal: 54 FF

ELFES NOIRS
- Arche noir: 95 FF
- 3 Maraudeurs: 54 FF

ORQUES
- Koloss: 54 FF
- Chignol: 41 FF
- 3 Wyverns: 54 FF

CHAOS
- Ecraseur de nurgle: 41 FF
- Terreur ailee de tzeentch: 54 FF
- 3 galères de mort: 54 FF

SKAVENS
- Malenef skaven: 54 FF
- 3 brulepestes skavens: 54 FF

EMPIRE
- 3 Vulcains: 54 FF
- Garaque impériale: 54 FF
- 3 galères impériale: 54 FF

NAINS
- 3 Gyrocoptères: 54 FF
- Cuirasse nain: 41 FF
- 3 monitors nains: 54 FF

MONSTRES MARINS
- Behemoth & leviathan: 54 FF
- Serpent de mer+ kraven et megalodon: 54 FF
- Crabe titan & élémentaire: 54 FF

NAINS DU CHAOS
- Vaisseau orque: 54 FF
- 3 brise-coques: 54 FF

FIGURINES EN BLISTERS EPIC

ELDARS
- Tempest (x1): 54 FF
- Warp hunter (2): 54 FF

SQUATS
- Colosus (x1): 108 FF

IMPERIAUX
- Decalcos marines (x10): 41 FF
- Chevaliers croisés (x3): 54 FF
- Chevalier chatelains (x3): 54 FF
- Basiliks (x3): 81 FF

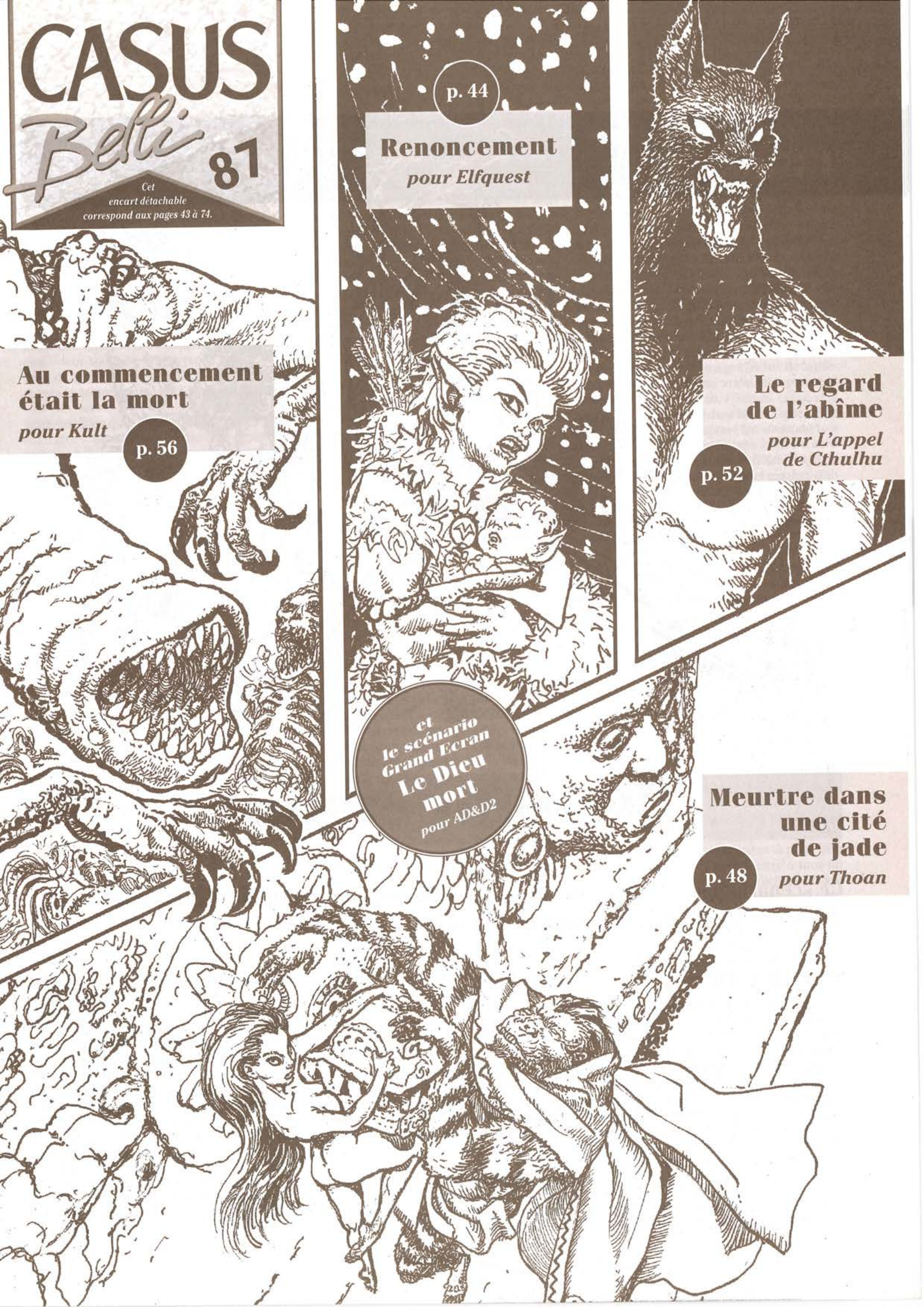
CHAOS
- Chaudron de sang (x1): 41 FF
- Moissonneur (x1): 41 FF

ORKS
- Meka fissas (x2): 54 FF
- Eklator (x1): 54 FF
- Tour de bizarboy (x1): 34 FF

PEINTURES EN BOITES
- Boite de base: 126 FF
- Boite titan legions: 72 FF
- Boite orks et gretchins: 72 FF
- Boite skaven: 72 FF
- Boite hauts elfes: 72 FF

Vous êtes convaincus !!! Alors passez votre commande. Prix valables jusqu'au 26/07/1995

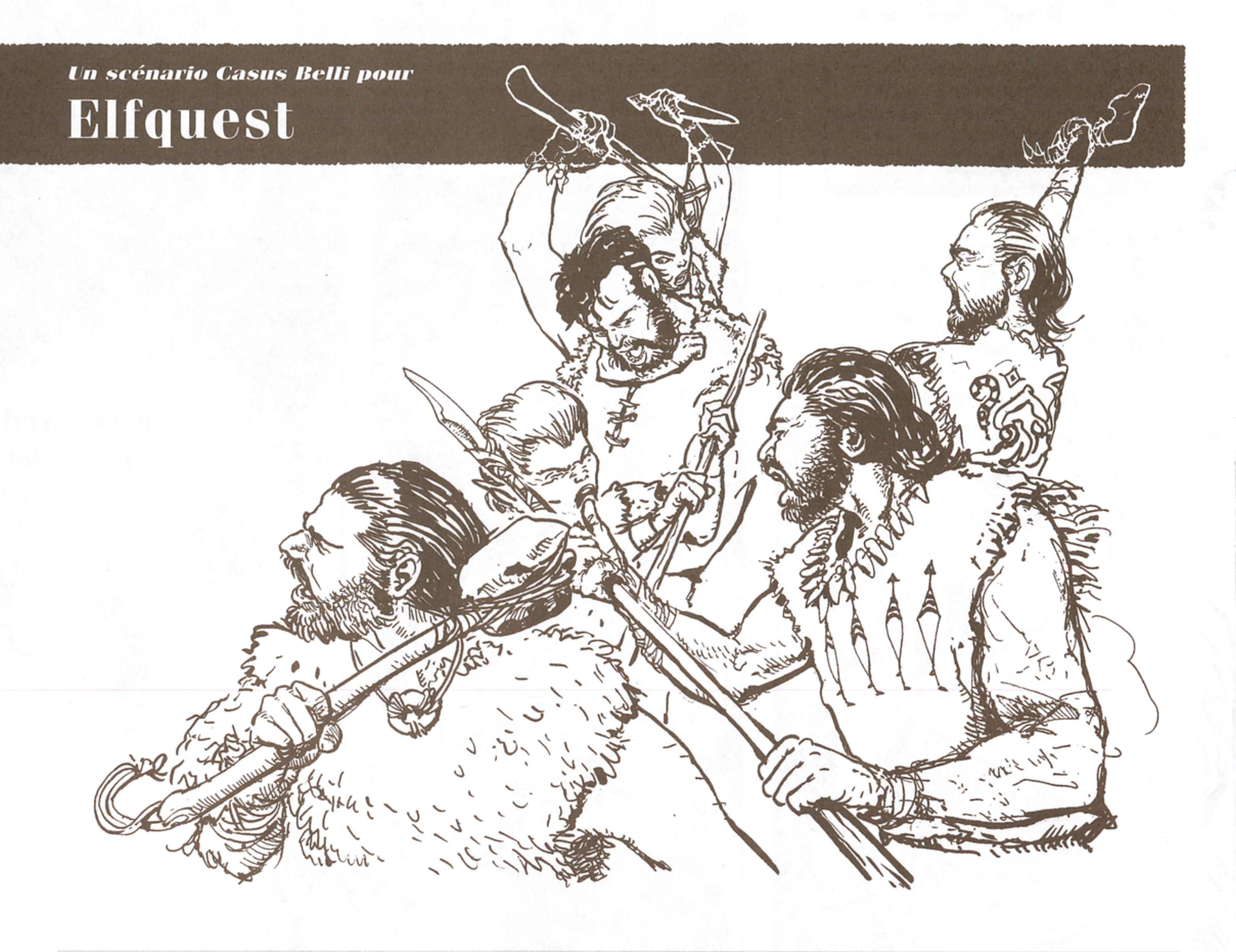




CASUS Belli 87
Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 74.
p. 44
Renoncement
pour Elfquest
Au commencement était la mort
pour Kult
p. 56
Le regard de l'abîme
pour L'appel de Cthulhu
p. 52
et le scénario Grand Ecran
Le Dieu mort
pour AD&D2
Meurtre dans une cité de jade
pour Thoan
p. 48

Un scénario Casus Belli pour

Elfquest



Renoncement

Ce scénario peut être joué par des **personnages moyennement expérimentés, voire débutants**,et un **meneur de jeu ayant un peu d'expérience**.

Préambule

Les PJ appartiennent à la tribu des Wolfriders ou à une tribu de type similaire : un clan comptant principalement sur la chasse pour assurer sa subsistance. L'été touche à sa fin et les personnages prennent le chemin du retour, ils ont passé une grande partie de la saison à traquer le gibier dans les plaines centrales du Monde des Deux Lunes et ils ont hâte, désormais, de rentrer chez eux. Mais il y a deux jours, nos vaillants chasseurs sont tombés sur la trace d'un Tree-Grazer (un spécimen manifestement âgé et solitaire) et ont décidé de se lancer à sa poursuite pour finir leur équipée en beauté. Cette petite escapade les a menés dans les Monts-Tempêtes (comme les appelle la tribu), une région particulièrement inhospitalière, balayée en permanence par de lourdes rafales de vent glacé (sur la carte du monde, ces montagnes ne portent pas de nom, mais vous les trouverez aisément, à mi-chemin entre le Palais des Élus célestes et le Holt de Cutter). Lorsque l'aventure commence, les personnages ont perdu la trace de leur proie et viennent de se faire surprendre par une tempête. Ils se trouvent à près de mille mètres d'altitude, la nuit commence à tomber, et nos chasseurs se mettent en quête d'un endroit où s'abriter du vent.

Le Songeur

Les choses se présentent mal : impossible, dans ce paysage de rocailles et d'herbes sèches, de trouver un abri convenable – sans compter que la température commence à baisser de façon alarmante. Alors qu'ils commencent réellement à s'inquiéter, les PJ discernent dans la brume une silhouette courbée qui progresse péniblement contre le vent. Bientôt, le nouveau venu émerge de l'obscurité et s'approche d'eux. C'est un elfe ! Il les fixe un instant d'un air incrédule, puis s'adresse à eux dans un dialecte très proche de leur langue. « Il n'y a pas de temps à perdre, explique-t-il. Il faut me suivre si vous ne voulez pas passer la nuit dehors. » Et il tend le bras vers les hauteurs : « Notre caverne est là-haut. » Il faudra plusieurs pénibles heures au petit groupe pour atteindre le lieu en question. Si les PJ s'enquièrent de l'identité de leur sauveur, celui-ci répondra simplement : « On m'appelle le Son-

geur. Je vous ai vus en rêve. Vous aviez besoin d'aide. Alors je suis venu. » Il sera difficile de tirer autre chose de lui que cette énigmatique précision.

Enfin, les personnages arrivent en vue de l'abri : il s'agit d'une vaste grotte creusée et aménagée à flanc de montagne. Au cœur de l'obscurité rougeoient quelques braises réconfortantes. Plusieurs familles d'elfes ont élu domicile dans cette grotte accueillante. Il y a près d'une vingtaine d'individus, apparemment tous adultes. Le Songeur fait les présentations. Personne ne semble véritablement surpris de l'arrivée des PJ et dans l'ensemble, la tribu fait bon accueil aux nouveaux venus. L'elfe le plus âgé – Aarden, le chef – leur souhaite la bienvenue et leur propose de se joindre à eux aussi longtemps que durera la tempête. De telles perturbations ne sont pas rares et peuvent s'étaler sur plusieurs journées. Bien qu'il soit déjà très tard, les personnages sont invités à partager le repas du soir. Les habitants de la grotte ont un style de vie assez rudimentaire, mais leurs manières sont chaleureuses et ils se connaissent tous depuis fort longtemps. Les personnages auront sans doute beaucoup à raconter – et beaucoup à apprendre – au cours de la veillée : après tout, une telle rencontre n'est pas chose courante. D'après Aarden, le Peuple de la Montagne vit en paix depuis de très nombreuses lunes, et les visiteurs sont rares en ces contrées. Les habitants de la grotte vivent d'élevage (quelques porcs sauvages paissent à l'extérieur), de chasse, de pêche (les torrents abondent dans la région) et de cueillette. Ils ne se connaissent pas d'ennemis (un PJ réussissant un jet d'INT x 3 se rendra compte que cette information est inexacte car Aarden baisse les yeux et passe rapidement à un autre sujet).

La nuit est déjà bien avancée. S'ils n'en possèdent pas, on offre aux personnages de lourdes peaux de bête et on leur indique un coin de la grotte où ils peuvent s'installer à leur aise. Nos chasseurs sombrent bientôt dans un profond sommeil.

Nuit blanche

Au cours de la nuit, les personnages sont réveillés en sursaut par des cris de peur et de rage, et par le fracas des armes s'entrechoquant... On se bat dans la caverne ! Les PJ identifient immédiatement la menace : des humains, armés de lances et de massues, tentent de les submerger sous le nombre, mais les elfes se défendent vaillamment. Les personnages prendront part au combat contraints et forcés, car les humains les attaqueront sans discrimination. Ce sont d'ailleurs les PJ qui feront basculer le rapport des forces en faveur du Peuple de la Montagne : les agresseurs, croyant connaître le nombre de leurs ennemis, seront surpris par ce renfort inattendu. Après quelques violentes passes d'armes, les humains battent en retraite. Leur départ semble d'ailleurs un peu précipité... Les elfes font les comptes. Aucun des membres de la tribu n'a été tué, mais plusieurs sont blessés assez sérieusement. Si l'un des personnages possède des compétences ou des pouvoirs de guérisseur, il sera le bienvenu, car les connaissances du Peuple de la Montagne semblent limitées en la matière. S'ils sont attentifs, les PJ pourront remarquer que l'une des femmes de la tribu sanglote dans un coin ; elle est peu à peu entourée de la tendre sollicitude de ses compagnes, mais ces dernières sont impuissantes à dissiper son chagrin. « Mon enfant..., se lamente-t-elle. Ils ont emmené mon enfant... » Une fois tous les blessés soignés, la tribu se rassemble pour faire le point. S'ils se sont battus aux côtés de leurs hôtes, les PJ sont remerciés et félicités pour leur bravoure. Aarden résume la situation : « Cette attaque est inexplicable... Les humains sont allés trop loin ! Ils ont emporté l'enfant de Xenh et de Fleur d'Orage, mon propre petit-fils ! Nos ancêtres seuls savent ce qu'ils veulent en faire ! Nous devons trouver leur village... Nous devons trouver l'enfant ! C'est une question de vie ou de mort pour la tribu. Nous partirons dès l'aube ; la tempête va se calmer et nous ne pouvons rien faire pour l'instant. A présent, tâchez tous de dormir. »

Si les PJ essaient d'en savoir plus, ils apprendront : que l'enfant en question est le seul de la tribu et qu'il n'est âgé que de quelques mois ; que le Peuple de la Montagne a déjà eu maille à partir avec les humains par le passé ; que Xenh, le meilleur chasseur de la tribu, est le compagnon de Fleur d'Orage et le fils d'Aarden.

Sur la piste des ravisseurs

Le lendemain, comme prévu, Aarden et Xenh rassemblent tous les chasseurs de la tribu qui sont capables de marcher (soit cinq individus, plus les personnages) et tous se mettent en route vers le repaire présumé des humains. La troupe se divise en deux groupes : d'un côté, le Songeur, Aarden et les PJ ; de l'autre, Xenh et ses amis. Nul ne sait avec précision où se terrent les humains, mais les elfes de la Montagne ont une idée assez générale de la direction à prendre. En effet, les humains sont connus pour adorer un vieux volcan éteint qui se trouve à une demi-journée de marche au nord de la grotte. Si les elfes en croient les légendes de leurs ancêtres, leurs ennemis héréditaires espèrent toujours que le volcan finira par se réveiller, et l'ont maintes fois encouragé en y sacrifiant des victimes (prisonniers, voire membres de leur propre tribu). Si personne n'ose se l'avouer, il est clair que tous les elfes craignent maintenant pour la vie de l'enfant... Les deux groupes se séparent en arrivant en vue du volcan. Chacun l'abordera par un flanc différent et en fera le tour. Si les elfes ne trouvent rien, ils se retrouveront de l'autre côté de la montagne.

Capturés !

Au cours de cette expédition, le groupe des personnages tombera dans une embuscade tendue par les humains. Il faut réussir des jets de Perception pour éviter d'être handicapé par l'effet de surprise. Les humains sont huit, et ils prennent rapidement le dessus. Au cours du combat, Aarden sera sérieusement blessé et l'un des PJ sera capturé sans que ses amis puissent rien faire pour lui. Les humains l'emmèneront et l'interrogeront sans ménagement. Ils parlent à peu près la même langue que les elfes. Un mot revient sans cesse dans leurs questions : la Dame des Vents. Ils veulent savoir ce que les elfes ont fait de cette mystérieuse Dame des Vents. Bien entendu, le personnage capturé sera bien incapable de répondre et les humains commenceront à perdre patience, menaçant de le tuer. Vous devez vous arranger pour que les autres personnages retrouvent leurs assaillants à ce moment-là et parviennent à délivrer leur infortuné compagnon. Au cours de ce nouveau combat, le Songeur sera blessé à son tour, et c'est une petite bande bien diminuée qui sera finalement rejointe par Xenh et les siens. Ces derniers sont malheureusement bredouilles, et constatant l'état de ses troupes, Aarden propose de retourner à la grotte. Il semble que dans les conditions actuelles, et malgré l'échec de la mission, personne ne tienne vraiment à passer la nuit aux abords du volcan. « Demain, explique le chef, nous descendrons dans la montagne. » Si le personnage qui a été capturé fait allusion à une certaine Dame des Vents, son histoire sera accueillie avec scepticisme. Seul Xenh se montrera raisonnablement intéressé et essaiera d'en savoir plus. Cette curiosité soudaine étonnera peut-être un peu les PJ et lorsqu'il s'en apercevra, le jeune chasseur fera tout pour passer à un autre sujet...

Nouvelle disparition

Les deux lunes sont déjà hautes dans le ciel lorsque les chasseurs retrouvent leur caverne. Fleur d'Orage est consternée lorsqu'elle apprend que les recherches ont été infructueuses et Xenh fait son possible pour la réconforter, même s'il ne se montre pas très patient avec elle. Ce soir-là, l'atmosphère est assez tendue. Les blessés pansent leurs plaies et rares sont ceux qui se montrent optimistes quant aux chances de retrouver l'enfant. Il semble que les événements actuels aient réveillé d'anciennes blessures au sein de la tribu, car plusieurs querelles éclatent au cours de la soirée, querelles qui s'éteindront comme par magie à l'approche des personnages. Heureusement, malgré ses blessures, Aarden est là pour faire cesser les disputes et pour mettre à tous un peu de baume au cœur. La nuit s'achève dans le calme, et les PJ en profiteront sûrement pour prendre un repos bien mérité.

Le lendemain dès l'aube, les chasseurs encore valides sont prêts à se mettre en route. La tempête est définitivement tombée et le soleil brille fièrement dans le ciel immaculé. Les PJ devront peut-être se séparer cette fois-ci (on leur permet malgré tout de rester ensemble s'ils le désirent vraiment). Xenh accompagne le groupe le plus nombreux et en l'absence d'Aarden, trop épuisé pour participer à une seconde expédition, c'est le Songeur qui prend la tête des autres chasseurs. Le point de rendez-vous est cette fois fixé à l'intérieur du volcan. Les elfes pensent qu'en se séparant, ils augmenteront leurs chances de « trouver quelque chose ». Il est convenu qu'ils ne doivent pas attaquer seuls, à moins de bénéficier d'une supériorité numérique flagrante (c'est-à-dire ne tomber que sur un ou deux humains).

Les PJ qui accompagnent Xenh pourront remarquer que ce dernier se retranche dans un mutis- ▷

me assez hostile. Il paraît très soucieux, et refuse de répondre aux questions des personnages si ceux-ci se montrent un peu trop curieux. Alors que le petit groupe entame l'ascension du volcan, le fils du chef déclare avoir « aperçu quelque chose » et explique à ceux qui l'accompagnent qu'il désire partir « en reconnaissance ». Sans attendre leur réponse, il s'évanouit dans la forêt. Les personnages perdront sa trace, même s'ils se lancent à sa poursuite. A la différence des autres elfes, Xenh connaît l'endroit comme sa poche, et il sera impossible de le retrouver. Lorsque les deux groupes opéreront leur jonction, tous les membres du Peuple de la Montagne insisteront pour se mettre à sa recherche, mais malgré une battue méticuleuse, personne ne parviendra à le retrouver, et les chasseurs devront se résigner à regagner leur grotte, plus bredouilles encore que la veille. Inutile de dire que toute la tribu sera au désespoir. Fleur d'Orage et Aarden seront les plus affectés, et les efforts que déploieront leurs amis pour les réconforter resteront vains. Dans cette confusion, seul le Songeur fera encore preuve d'un minimum de courage et d'autorité. Le lendemain matin, il affirmera avoir eu une nouvelle « vision ». Cela lui arrive de temps en temps, et la tribu accorde beaucoup de crédit à ses songes : c'est ainsi, par exemple, que cet elfe singulier a retrouvé les personnages, qu'il n'avait pourtant jamais vus. Cette fois-ci, le Songeur dit avoir « vu » le village des humains. Une troisième expédition est donc lancée dès le lendemain. Aarden et Fleur d'Orage sont de la partie, malgré les protestations générales. Tous deux ont de bonnes raisons de participer à cet ultime voyage…

L'histoire de la Dame des Vents

La Dame des Vents est l'une des Élus célestes qui dut prendre la fuite il y a des milliers d'années lorsque son peuple fut brutalement confronté à la sauvagerie des humains primitifs qui avaient assisté à l'arrivée du Palais. Nombreux furent ceux qui succombèrent sous les coups, mais tout aussi nombreux furent ceux qui parvinrent à se faire oublier, et la Dame des Vents – qui à l'époque portait encore un nom – eut la « chance » d'en faire partie. Sa fuite éperdue s'acheva dans les montagnes du centre où elle sombra dans un état cataleptique et fut recueillie par des humains. Ces derniers n'avaient jamais rien vu qui ressembla de près ou de loin à cette étrange créature endormie, et ils ne tardèrent pas à lui vouer un culte sincère et exclusif. Ils se jurèrent de veiller sur elle en attendant son réveil et la placèrent à l'abri dans une grotte, à l'intérieur du volcan éteint où ils avaient élu domicile. Le temps ne parvint pas à entamer la ferveur de leur dévotion, et génération après génération, les humains bâtirent des légendes sur celle qu'ils baptisèrent bientôt la Dame des Vents, veillant scrupuleusement sur leur « déesse » endormie. Bien des siècles plus tard, par le plus grand des hasards, un jeune chasseur elfe téméraire tomba sur la grotte en question et découvrit la grande femme assoupie qui gisait dans l'obscurité. Personne ne veillait sur elle ce jour-là et il put la contempler à loisir. C'était il y a un an, et Xenh venait de découvrir la Reconnaissance. Impérieusement, il lui fallut mettre l'élue de son cœur à l'abri. Sans réfléchir, il emporta le corps de la Dame des Vents hors de la caverne et l'installa dans une autre grotte, à l'abri des humains. Là, jour après jour, il prit soin d'elle à l'insu de sa tribu, et l'Élue céleste regagna un semblant de conscience. Elle ne pouvait pas encore parler, mais Xenh croyait lire dans ses yeux toute la reconnaissance et tout l'amour du monde : emporté par l'élan de sa passion, il commit l'irréparable… et s'unit charnellement à sa « déesse » (cette dernière était trop faible pour résister à la fougue de son jeune et impétueux amant). Un enfant vînt à naître de cette malheureuse union. A cette époque, Xenh vivait déjà avec Fleur d'Orage depuis de nombreuses lunes. Ne sachant trop que faire du bébé, l'elfe l'emporta et l'abandonna près du refuge de sa tribu. Il fit en sorte que ce soit Fleur d'Orage qui le trouve, et le jeune couple décida d'un commun accord d'adopter l'enfant. Par la suite, Xenh continua à rendre visite à la Dame des Vents, mais cette dernière avait très mal supporté sa grossesse et malgré tous les soins qui lui étaient prodigués, son état ne faisait qu'empirer.

L'arrivée des PJ coïncida avec le moment où les humains désespérés réalisèrent que les elfes, qu'ils avaient déjà aperçus à plusieurs reprises, pouvaient bien être responsables de sa disparition. Ils suivirent Xenh jusqu'à son refuge, attaquèrent le Peuple de la Montagne et s'emparèrent du seul enfant qu'ils purent trouver, espérant vaguement s'en servir par la suite comme monnaie d'échange. Lorsque le chaman réalisa que l'enfant en question était sans doute le fils de la déesse, leur détermination n'en fut que renforcée. Lors de la deuxième expédition, Xenh faussa compagnie aux PJ pour aller retrouver la Dame des Vents.

Jamais deux sans trois

La troisième expédition se déroule dans un climat de tension extrême



(vous pouvez, si les PJ sont encore en forme, l'émailler d'incidents divers). Après quelques heures de marche, le petit groupe (qui a décidé cette fois-ci de ne pas se séparer) est attaqué par un Dents-de-Sabre affamé. Laissez le combat se dérouler normalement. Les elfes sont une dizaine, et ils ne devraient pas avoir trop de mal à venir à bout du monstre. Le fauve finira par s'enfuir, non sans porter un terrible coup de griffe à Fleur d'Orage. Blessée, la jeune femme passera le reste de son temps à délirer sous l'effet de l'infection qui ne tarde pas à gagner son organisme. C'est de cette façon que les PJ apprendront que l'enfant n'est pas d'elle : prise par la fièvre, la jeune elfe se laissera aller à quelques brûlantes confessions. Les personnages sont maintenant dans le secret.

Guidés par le Songeur, les chasseurs se rapprochent du village. Ils sont maintenant à l'intérieur du volcan lorsqu'ils sont témoins d'une scène bien étrange : une procession d'humains se dirige vers le village, accompagnée d'un prisonnier (tous reconnaîtront Xenh) et d'une longue silhouette allongée sur une sorte de litière rudimentaire. Le Songeur conseille de suivre la procession et d'attendre avant d'attaquer. Sage résolution : bientôt, le village des humains est en vue. Il s'agit d'un ensemble de huttes faites de bois et de terre séchée, regroupées dans une clairière à flanc de montagne autour d'un bâtiment plus important, de toute évidence la demeure du chef. Les humains y déposent leur précieux fardeau, avec un luxe de précautions, et amènent leur prisonnier sur la place centrale pour le juger. Manifestement, le verdict risque d'être assez expéditif (tous les elfes peuvent assister à cette scène : ils se sont dissimulés dans les arbres qui bordent le village. Fleur d'Orage, quant à elle, est trop malade pour réagir à la vue de son bien-aimé, et ce en dépit des traitements éventuels qui lui auront été administrés).

L'ascension

C'est le moment que choisit Aarden pour agir. Sans que personne ait le temps de réagir, il s'avance à découvert vers la place du village, levant les mains devant lui en signe de paix. Les humains, d'abord abasourdis, empoignent fermement leurs lances, mais sur un signe de leur chef, ils laissent parler le nouveau venu. Aarden s'exprime avec calme : il demande aux humains de lui rendre son fils et son petit-fils et de lui demander quelque chose en échange. Après délibération, ces derniers lui demandent de « redonner la vie » à la Dame des Vents. Aarden ignore évidemment de qui il s'agit, mais accepte d'examiner la malade. Les humains ne lui font guère confiance, surtout quand ils aperçoivent les autres elfes qui descendent des arbres dans lesquels ils étaient juchés pour venir soutenir Aarden. La situation est assez confuse, et les deux chefs sont indécis sur la conduite à tenir. Xenh, quant à lui, reste silencieux et refuse de s'expliquer. Les choses semblent s'éterniser lorsqu'un humain sort soudain en hurlant de la grande hutte : « La Dame des Vents est morte ! » Un grondement sourd et menaçant parcourt aussitôt la foule comme une onde de choc. « Mort !, hurle le chef hors de lui. Mort aux démons ! » Encouragés par ses invectives, ses hommes prennent les armes et se jettent sur les elfes avec la ferme intention de les tailler en pièces. La vieille et terrible rivalité qui oppose les deux races resurgit avec force…

L'issue de la bataille ne fait guère de doute, car les humains sont trois fois plus nombreux et qu'ils connaissent bien mieux la forêt environnante que les elfes. Xenh, qui est parvenu à se libérer, se bat aux côtés de son père avec l'énergie du désespoir. Les PJ sont en grande difficulté et alors que tout semble perdu, un événement stoppe tous les combattants dans leur élan. Elfes et humains laissent tomber leurs armes et fixent bouche bée la hutte centrale, qui luit d'une lumière aveuglante et surnaturelle. Bientôt, avec lenteur, une silhouette diaphane et incroyablement belle s'élève en silence au-dessus du village. Tous les humains se prosternent devant l'apparition en émettant de petits cris de frayeur. Et les elfes comprennent enfin pourquoi on appelle leurs ancêtres « Élus célestes ». La Dame des Vents s'adresse à tous d'une voix étrangement cristalline qui semble résonner dans l'esprit de chacun. Chaque elfe et chaque humain acquiert une compréhension intuitive et sereine de la situation, tous sont emplis d'un sentiment de plénitude et de compassion. La Dame des Vents demande aux humains de laisser partir en paix les elfes, avec Xenh et son enfant, mais promet de les aider à l'avenir par des songes et des visions. A Xenh, elle offre son pardon ; à Fleur d'Orage, elle donne l'apaisement et lui confie le bébé. Puis, peu à peu, sa silhouette semble s'effacer doucement, tandis qu'un aigle prend son envol vers le ciel…

Épilogue

Comme dans un rêve, les elfes quittent le village. Chacun est trop ému et pénétré par ce qui vient de se passer pour parler. Arrivés chez eux, les gens du Peuple de la Montagne sombrent dans un profond sommeil. A leur réveil, ils seront incapables de savoir s'ils ont rêvé ou non, mais au fil de la journée, une douce certitude se fera jour en eux : tout ce qu'ils ont vécu était bien réel… Les elfes ont été témoins d'un véritable miracle. Fleur d'Orage et Xenh finissent par se réconcilier. Quelques jours plus tard, les humains – qui poursuivent un autre songe – auront quitté le volcan pour s'établir plus au nord. Peut-être – qui sait ? – ont-ils été guidés vers d'autres horizons par une surnaturelle inspiration.

Et les personnages ? Ils peuvent bien entendu rester parmi le Peuple de la Montagne aussi longtemps qu'ils le désirent, mais nul doute que l'automne approchant, ils auront hâte de rentrer chez eux… ■

Fabrice Colin
illustration : Rolland Barthélémy

CARACTÉRISTIQUES

▶ Humain type

Caractéristiques

FOR	14	CON	14
TAI	16	INT	12
POU	8	DEX	15
APP	13		

Mouvement : 3 mètres
Points de vie : 15

Localisation	D20	PA/PV
Jambe droite	01-03	0/5
Jambe gauche	04-06	0/5
Abdomen	07-10	1/5
Poitrine	11-15	1/6
Bras droit	16-17	0/4
Bras gauche	18-19	0/4
Tête	20	0/5

Arme	RA	%Att.	%Par.	Dommages
Lance	4	50 %	25 %	1d6+2+1d3
Couteau	5	55 %	25 %	1d3+1+1d3
Massue	4	40 %	35 %	1d6+1d3

Armure : 1 point de cuir sur la poitrine et l'abdomen.

Compétences : Grimper 70 %, Communication 25 %, Esquiver 40 %, Sauter 50 %, Connaissance de la vie animale 60 %, Connaissance des elfes 5 %, Connaissance des soins 35 %, Connaissance des humains 30 %, Connaissance de la mécanique 25 %, Connaissance des minéraux 30 %, Connaissance des plantes 30 %, Manipulation 35 %, Perception 65 %, Dissimulation 40 %, Jeter 55 %

Ces caractéristiques ne sont qu'une moyenne. Il est évident qu'elles ne s'appliquent qu'aux hommes de la tribu, et que le chef et les chasseurs les plus aguerris possèdent des scores légèrement plus élevés.

▶ Elfe du Peuple de la Montagne

Caractéristiques

FOR	12	CON	14
TAI	5	INT	14
POU	10	DEX	12
APP	14		

Mouvement : 5 mètres
Points de vie : 10

Localisation	D20	PA/PV
Jambe droite	01-03	0/3
Jambe gauche	04-06	0/3
Abdomen	07-10	2/3
Poitrine	11-15	1/4
Bras droit	16-17	0/3
Bras gauche	18-19	0/3
Tête	20	0/3

Arme	RA	%Att.	%Par.	Dommages
Couteau	6	65 %	25 %	1d3+1
Javelot	3	75 %	25 %	1d6+1

Armure : 1 point de fourrure sur la poitrine, 2 points de cuir sur l'abdomen.

Compétences : Grimper 80 %, Communication 35 %, Esquiver 45 %, Sauter 30 %, Connaissance de la vie animale 60 %, Connaissance des elfes 35 %, Connaissance des soins 25 %, Connaissance des humains 5 %, Connaissance de la mécanique 15 %, Connaissance des minéraux 10 %, Connaissance des plantes 40 %, Manipulation 55 %, Perception 75 %, Dissimulation 50 %, Jeter 45 %

Pouvoirs magiques : Altérer la flore 10, Soins 10 (seuls Aarden et le Songeur possèdent ce pouvoir).

Même remarque que pour les humains : Aarden, Xenh et le Songeur possèdent des scores supérieurs à ceux indiqués. Le Songeur dispose en outre de pouvoirs de divination qui ne rentrent pas dans la catégorie des pouvoirs magiques, mais qui sont tout de même fiables (même s'il ne les contrôle pas).

▶ Dents-de-sabre

Ses caractéristiques se trouvent en page 97 du Livre du Monde d'Elfquest.

▶ Tree-Grazer

Ses caractéristiques se trouvent en page 100 du Livre du Monde d'Elfquest.

Un scénario Casus Belli pour

Thoan



Meurtre
dans une cité de jade

Ce scénario, prévu pour **trois à cinq héros débutants ou légèrement expérimentés** (caractéristique Héroïsme oscillant autour de 20) et pour un **meneur de jeu relativement expérimenté**, se déroule dans Talanac, l'incroyable cité de jade d'Amérindia.

Introduction

Ce scénario, prévu pour être joué de manière autonome, peut facilement être intégré au sein d'une campagne. Plus encore peut-être que dans d'autres scénarios, les introductions dépendent du type de personnage incarné et de sa situation géographique au début de la partie. Il est possible que des aspects de ce scénario s'avèrent peu adaptés à des PJ d'aspect trop inhumain. Mais avec un peu de talent, d'imagination et en apportant de subtiles modifications, le MJ devrait néanmoins pouvoir faire jouer n'importe quel type de personnage. A titre d'exemple, les satyres et les anthropoïdes désireux de ne pas finir leurs jours dans le zoo impérial pourront tenter de se faire passer pour des individus mal formés (en gardant un pantalon pour les satyres), ou pour des animaux domestiques (pour les anthropoïdes). Si un ou plusieurs aigles sont incarnés par des PJ, un scénario parallèle devra être développé pour eux : il faudra d'une part que quelque chose les empêche de quitter Talanac à tire-d'aile (par exemple, Podarge leur donne l'ordre de libérer un aigle emprisonné dans le zoo impérial, ce qui les contraindra à user davantage de diplomatie que de force) ; d'autre part, il faudra que les aigles aient un intérêt propre à aider les autres PJ (n'oublions pas que ce n'est pas dans leur caractère !).

Le scénario se déroule dans la fabuleuse cité pyramidale sculptée dans une montagne de jade : la resplendissante Talanac. Tout au long de la partie, le MJ s'efforcera de faire ressentir l'ambiance particulière qui règne au sein de la capitale de l'empire tishquetmoac, en se reportant notamment aux descriptions du livre de règles.

Les personnages ont pu se retrouver sur Talanac pour conclure le scénario n° 2 du livre (c'était leur destination finale), à moins qu'ils s'y soient rendus pour se procurer des biens manufacturés, ou encore qu'ils y aient été transportés accidentellement après avoir pris une « porte », etc. Pour cette dernière hypothèse, l'existence d'une porte thoanne dans le sanctuaire de Talanac, rue des Sacrifices rejetés (Secteur 1, niveau 2, p. 248 du livre) peut permettre de réunir facilement le groupe de PJ, quel que soit leur éloignement géographique initial. Quoi qu'il en soit, les PJ doivent rapidement comprendre qu'il leur faut se montrer discrets, s'ils veulent quitter la ville ou s'y attarder.

Les préliminaires terminés, commencez l'aventure proprement dite par une partie endiablée de course de cafards dans un établissement des bas-fonds de la cité de Jade portant le nom évocateur d'*Enfer du jeu* (p. 246). Si l'un des PJ est un guerrier tishquetmoac, prévoyez dans son introduction qu'étant un inconditionnel de ce type de jeu, il est présent incognito dans cet établissement douteux, vêtu d'habits civils. Si les PJ sont tous des nouveaux venus, ils seront sans cesse taquinés et victimes de brimades de la part des habitués. (Consultez les règles sur les courses de cafards décrites p. 246.)

Selon l'enthousiasme des joueurs, effectuez une ou plusieurs courses avant l'entrée en scène d'un mystérieux visiteur.

L'homme est entouré de huit gardes du corps qui lui frayent un chemin dans la foule. Il s'approche du bar. C'est visiblement un habitant des hauts quartiers (c'est du moins ce que l'on peut déduire de son riche habillement), et sa présence en ce lieu détonne quelque peu. Vêtu de blanc et de noir, son visage est recouvert d'un masque vert et sa tête est surmontée d'une coiffe de plumes. Si les PJ interrogent les habitués du lieu, personne ne saura dire de qui il s'agit. Toutefois, une chose est sûre, c'est un « mordu » des combats de rats, et depuis quelques mois il vient régulièrement à *l'Enfer du jeu* pour miser sur des combats ou mettre à l'épreuve certains de ses petits champions.

La barmaid, Aklatol, est la fille du patron, et si l'un des PJ converse avec elle et arrive à l'amadouer (par exemple en lui offrant une chuentla de bonne qualité ; chope d'alcool de maïs, coût minimum de 2 kwatluml), elle lui donnera un renseignement intéressant. Selon elle, l'homme en question se nomme Peotoc et c'est le bras droit de Wiklotoc, chef de la police de Talanac.

Le meurtre

L'ambiance surchauffée de *l'Enfer du jeu* atteint son paroxysme à la fin de la dernière course de cafards, puisque les combats de rats, particulièrement attendus, doivent commencer juste après. Le premier rat à entrer dans l'arène appartient à Peotoc, et est coté à 5/1. Dans ce tournoi, un seul rat sur les six participants sortira vainqueur.
Le combat entre les deux premiers féroces rongeurs commence rapidement. A chaque coup porté, des cris s'élèvent de chaque côté de l'arène et enflamment encore plus l'ambiance déjà survoltée, quand soudain... Peotoc s'effondre aux pieds des PJ, une hache fichée entre ses omoplates. Toute la foule se rue alors dehors, dans le désordre le plus total, et la panique est à son comble. Dans la bousculade, un des PJ chute, non loin de Peotoc, et l'entend alors murmurer : « Un déicide... Ollimaml noc tlachulti... dis au Miklosiml de refuser. » Aklatol, qui affiche une sympathie certaine pour l'un des PJ (mais n'est-ce qu'une simple sympathie ?) prévient alors ce dernier que ses compagnons et lui feraient bien de se sauver avant l'arrivée de la police. De plus, la barmaid leur apprend que lorsqu'un crime de cette importance est commis, la cité de Jade est bouclée pendant plusieurs jours. Il est donc hors de question pour eux de quitter Talanac par les voies légales.
A ce stade, plusieurs raisons devraient pousser les PJ à tenter de sauver la vie de l'empereur :
— La première raison pourrait être de s'innocenter, afin de pouvoir quitter Talanac légalement et avoir le droit d'y revenir un jour, sans être considérés comme hors-la-loi.
— Cela peut aussi permettre d'éviter de voir sa tête mise à prix, non seulement dans la ville, mais aussi dans tout l'empire et notamment dans les territoires bordant les nombreux avant-postes tishquetmoacs.
— Enfin, c'est l'occasion de s'attirer les bonnes grâces du Miklosiml, sans aucun doute le leblabbiy possédant le plus de contacts avec le Seigneur (les démonstrations de magie auxquelles l'empereur est réputé s'être livré et les légendes qui l'entourent devraient permettre de le supputer).
C'est le moment pour les PJ d'analyser sérieusement la situation, et notamment de réaliser, ou de supposer fortement, que le responsable de cet assassinat (la pègre ?) va sans aucun doute les avoir désormais à l'œil. S'il soupçonne quelque chose, le responsable cherchera certainement à leur mettre des bâtons dans les roues, voire à les supprimer (après tout ils feraient des coupables idéaux).
Pour le moment, les PJ, tant qu'ils n'auront pas reçu l'aval d'une personnalité importante, ne pourront pas compter sur la police, car celle-ci les soupçonnerait immédiatement. Les PJ ne peuvent s'innocenter qu'en se livrant à diverses investigations personnelles et en trouvant le ou les coupables, ou encore et surtout, en empêchant le déicide.

L'investigation

Avant de quitter les PJ, Aklatol leur conseille de se cacher dans la rue des Odeurs suspectes, à la *Taverne du Chichimeca* (p. 247- 248).

La Taverne du Chichimeca

Outre y trouver un logement à bas prix, les PJ peuvent aussi glaner un certain nombre de renseignements relativement importants. Il suffit pour cela de faire boire l'un des nombreux habitués. Les PJ pourront obtenir deux grands types de renseignements :
● Le chef de la police s'appelle Wiklotoc. Il est impossible d'entrer directement en contact avec lui. Il est, en revanche, beaucoup plus aisé de parler à Lacoac, son esclave. La sœur de Lacoac, une prostituée sacrée de Jubral, peut certainement révéler le moyen d'entrer en contact avec son frère. Mais l'interlocuteur des PJ ignore le nom de cette sœur.
● Quetsotoc, le cousin de l'empereur, est de retour après de longues années d'absence. Il revient d'une expédition punitive contre les Barbes rouges. Pour célébrer son retour, une vague cérémonie est prévue au palais de l'empereur, dans trois jours, au cours de laquelle Quetsotoc doit remettre à son cousin de somptueux cadeaux.
Ces informations ne sont pas obtenues complètement gratuitement. Pour chaque réponse, il conviendra de payer le prix, c'est-à-dire boire de la chuentla en compagnie du buveur assoiffé qui se nomme Mimeca. Il est le cousin d'un guerrier tishquetmoac assez connu, Quetsmoac.

Le temple de Jubral

Ce temple (voir p. 243), dédié au dieu de la fertilité tishquetmoac, est habité en permanence par de nombreuses prostituées sacrées, dont certaines sont particulièrement réputées... et chères.
L'un des PJ, au moins, devra « consommer » s'il veut obtenir un quelconque renseignement. Si certaines informations concernant la sœur de Lacoac peuvent être fournies ici, les PJ devront se montrer très vigilants pour les obtenir et surtout ne pas paraître trop curieux, car le temple de Jubral est un endroit assez « sélect » où la méfiance est de mise.
Aucune sœur de Lacoac ne travaille ici, mais l'une des filles se souvient d'elle : une certaine Donatol. Si le PJ paye suffisamment cher, ou s'il est perçu comme sympathique par l'une des locataires du temple (à l'appréciation du MJ), il apprendra que Donatol possède désormais une maison close dans les bas-fonds de Talanac, *L'ange vert*, rue des Sacrifices rejetés (Secteur 1, Niveau 1).
A peine sortis du temple, les PJ entendent un cri : « Ce sont les étrangers ! » Une réussite normale à un jet standard d'Intellect (également appelé jet de Mémoire, voir p. 92) indique qu'elle émane d'un homme qui était présent lors du meurtre. Il s'agit d'un policier en patrouille avec onze autres responsables du service d'ordre. S'ils le capturent ou parviennent à le faire parler, les PJ apprendront que le policier se nomme Olotoc.

La police

Si, pour une raison ou une autre, les PJ se rendent de leur propre chef dans les locaux de la police, ou s'ils rendent visite à Olotoc, ou s'ils sont capturés, ils seront assez mal reçus. Rapidement, une nuée de policiers (au moins 2 par PJ) les encercleront et les jetteront au cachot où, exceptionnellement, ils ne resteront qu'un seul jour avant d'être jugés. Les PJ pourront bien entendu tenter de s'évader, mais s'ils ne disposent pas d'objets de haute technologie ou de technologie thoanne, il est fort possible que leurs efforts se révèlent vains.
Si les PJ ignorent la piste Olotoc, deux possibilités s'offrent à eux peu après leur arrivée chez la police : la confrontation directe ou la fuite.
Si les PJ prennent la fuite, une course-poursuite effrénée commencera alors dans une des rues de la capitale tishquetmoac. Appliquez les règles de poursuites longues décrites p. 54 et ce durant 3 tours, sachant qu'au début de la course, les deux groupes ne sont séparés que d'une seule zone (Zones 1 et 2).
Si les PJ n'ont pas été rattrapés (dans le cas contraire il y a combat, évidemment), ils devront faire face à un événement inattendu : une charrette, pleine de pommes de terre et de maïs, vient de se renverser au milieu de la rue. Il convient de réagir très vite. S'ils désirent toujours s'enfuir, deux options s'offrent à eux : escalader la charrette ou sauter dans une rue du niveau inférieur. Si les PJ se séparent, les policiers se scinderont en deux groupes.
— Si les PJ escaladent la charrette. Un jet d'Opposition de groupe (le plus bas score pour chaque groupe) entre PJ et policiers déterminera si ces derniers profitent de cette escalade pour rattraper les PJ, ou si à l'inverse, ce sont les personnages qui distancent les représentants de l'ordre. Chaque succès équivaudra à un succès dans un jeu de course-poursuite.
— Si les PJ sautent au niveau inférieur. Se laisser choir de cet étage à l'étage inférieur est consi- ▷

déré comme une chute (voir règles p.50) occasionnant 3.3 de dégâts. Toutefois, un jet de Sauter réussi au moins normalement permettra de réduire d'un point les dégâts normalement occasionnés. Les policiers effectueront au préalable un jet de Volonté standard afin de déterminer s'ils sautent sans hésitation (réussite au moins normale), avec hésitation (réussite partielle), ce qui équivaut pour eux à perdre une case pour la suite de la poursuite, ou pas du tout (échec).

Donatol

L'Ange vert (voir p. 248) est un établissement de prostitution nettement moins reluisant que le temple de Jubral.
Si les PJ en expriment le souhait, ils pourront être reçus par la propriétaire, une belle femme, et amenés directement dans sa chambre, où deux jaguars en laisse gronderont à leur entrée.
La propriétaire est bien Donatol, la sœur de Lacoac, mais très vite, les PJ se rendront compte qu'elle ne fait rien gratuitement et surtout, qu'elle est uniquement intéressée par l'argent et les bijoux. Si les PJ désirent entrer en contact avec son frère, cela leur coûtera 3000 kwatluml, qu'ils devront lui remettre le lendemain, au même endroit.
Si elle obtient satisfaction, Donatol pourra organiser un rendez-vous avec Lacoac pour le lendemain midi. Le lieu choisi est *L'obsidienne*, une boutique de luxe située rue des Splendeurs cachées, Secteur 7, Niveau 20 (voir p. 242).
Si les PJ désirent arriver à la boutique suffisamment tôt, ils devront partir assez tôt le matin, car la route est longue. Ils devront de plus tenter de passer inaperçus.
Si les PJ n'ont vraiment pas un kwatluml en poche, Donatol consentira à arranger un rendez-vous en échange d'un « service » à rendre dans une semaine (hors scénario, à développer ultérieurement par le MJ).
Une fois parvenus à un accord avec Donatol, les PJ la suivent et se mettent à gravir les escaliers qui mènent aux riches quartiers de la rue des Splendeurs cachées, sous les yeux étonnés et méfiants des bourgeois du coin. Rappelons ici la phrase célèbre d'un grand contrebandier de Talanac : « L'altitude favorise la méfiance. »

Lacoac

Petit, musclé, Lacoac porte des cheveux mi longs noir corbeau qui encadrent un visage agréable. En plus d'un maxtlatl (cache-sexe) brodé d'or, il porte d'élégantes sandales blanches ainsi que des bracelets et des boucles d'oreilles en ivoire.
En fonction de la diplomatie des PJ, Lacoac se laissera convaincre ou ameutera la garde. Sur ce niveau, les patrouilles sont nombreuses et en cas d'alerte, 1d6 policiers arriveront à chaque tour pendant 10 tours.
— Première option : Lacoac croit les PJ. Dans ce cas, il leur dira que la seule façon de prouver leur innocence est de passer en jugement. Il précise qu'il assistera au procès et leur promet d'essayer de l'infléchir en leur faveur. Si les PJ refusent sa proposition, ils seront à nouveau traqués.
— Deuxième option : Lacoac ne croit pas les PJ. Dans ce cas, ces derniers devront fuir au plus vite. Ils seront traqués par toute la police de la ville. S'ils sont capturés, ils seront jetés au cachot jusqu'à ce que la tentative d'assassinat prouve leurs dires. Ils passeront alors en jugement en tant que complices présumés de la tentative de déicide.
— Troisième option : Lacoac ne croit pas les PJ, mais ces derniers parviennent à s'enfuir de Talanac. Leur avenir au sein de l'empire tishquetmoac sera désormais bien compromis.

Le jugement

La salle du jugement, qui fonctionne une fois par mois, est située à l'intérieur même du palais de l'empereur (voir p. 240), et jouxte l'arène sacrée. Vaste pièce éclairée par des centaines de torches ne dégageant pas de fumée (spécialité de Talanac), elle est surtout caractérisée par l'immense araignée rouge peinte sur le sol. Il s'agit de la représentation de Chiccan, déesse de la justice. Le trône de l'empereur a été placé au niveau de la tête de l'araignée, tandis que huit prêtres-juges se tiennent debout, chacun étant placé à l'extrémité de chaque patte de l'arachnide. Une cinquantaine de chevaliers-jaguars surveillent la pièce.
Après les avoir solennellement invités à entrer, l'empereur attend que les chevaliers aient fait mettre à genoux les PJ devant lui (ils devront restés dans cette position), avant de demander à ses prêtres-juges de les questionner. Le procès est une sorte de discussion entre accusés et juges, où il convient de prouver son innocence.
1) Si les PJ ne parviennent pas à faire naître un doute ou de la sympathie chez l'empereur, ils seront condamnés au cachot à vie, à la mort ou au zoo impérial pour les plus exotiques d'entre eux. Charge à eux de trouver maintenant une solution à leur malheur.
2) Si les PJ font naître un doute, l'arène décidera de leur innocence ou de leur culpabilité. Comme une cérémonie est prévue pour le retour du cousin de l'empereur, les jeux du cirque serviront de distraction à ce moment-là.
Si Lacoac est là et croit en l'innocence des PJ, il demandera audience et intercédera en leur faveur.
Une fois le jugement rendu, Wiskatiil prendra congé, dans un somptueux cérémonial chanté par les prêtres-juges de Chiccan.
Les geôles de l'empereur, sombres et lugubres, aux barreaux métalliques énormes (Solidité 4.2), ont vu des milliers d'accusés croupir en attendant d'être jugés. Mais le jour de Chiccan étant proche, les PJ n'ont qu'à y passer deux nuits. Durant la nuit précédant le jour de l'arène, Lacoac vient voir les PJ (si ceux-ci l'avaient déjà rencontré et convaincu). Il leur dit avoir contrôlé le cadeau de Quetsotoc, le cousin de Wiskatiil, et ne rien avoir trouvé de suspect : il s'agit de bijoux et d'oiseaux inconnus (venant, paraît-il, d'un endroit très éloigné d'Amérindia).

L'arène sacrée

Le jour de l'arène étant finalement arrivé, les PJ sont conduits, enchaînés, jusqu'à l'arène sacrée (voir p. 241). En plus de l'empereur, une cinquantaine de convives assistent au « spectacle », répartis sur les gradins de jade qui bordent les côtés du terrain. Wiskatiil porte le masque d'Ollimaml, recouvert d'une matière évoquant un miroir. Son visage illuminé est méconnaissable.
L'épreuve à laquelle les PJ vont devoir faire face est très inattendue, puisqu'ils vont affronter trois vagues des cochons géants sauvages.
Dès leur arrivée sur l'arène, les énormes porcs et leur aspect gauche semblent beaucoup plaire au public. Les animaux, pesant plusieurs centaines de kilos, impressionneront sans doute déjà les personnages. Mais lorsqu'ils apprendront que la première vague n'était constituée que de cochons immatures, ils appréhenderont certainement encore plus leur rencontre avec les adultes...
Les trois vagues d'attaque sont :
— Vague de jeunes : 1 cochon par personnage.
— Vague d'adolescents : 2 cochons pour 3 personnages.
— Vague d'adultes : 1 cochon pour 2 personnages.

Le cadeau empoisonné

Si les PJ survivent, ils sont alors décrétés innocents par Wiskatiil. Celui-ci descend dans l'arène pour les féliciter...
C'est après ce combat d'arène que Quetsotoc propose à l'empereur, entouré de dix chevaliers prêts à s'interposer à la moindre menace, de recevoir ses cadeaux. Des porteurs les amènent : des têtes réduites de chefs barbes rouges, des bijoux et une volière de 5 mètres sur 3 de haut,

contenant une centaine d'oiseaux. Ces oiseaux sont minuscules, multicolores et voisins dans leur aspect des oiseaux-mouches de la Terre, avec une tête d'insecte et des yeux à facettes. Mais contrairement aux colibris, ils n'ont pas de bec, mais une sorte de trompe à embout osseux. Semi-rigide, cette trompe peut se raidir pour servir d'arme. Quetsotoc explique alors à l'empereur que ces oiseaux sont des ekanotes.
Et soudain, la cage s'ouvre, brutalement. Au même moment, des rayons lumineux (lasers) balayent l'arène sur un rayon de 50 m autour de la cage. Rencontrant rapidement la garde impériale, 16 chevaliers sont abattus en un instant. Les rayons de mort sectionnent net membres et troncs, percent torses et têtes… Mais un miracle se produit alors : un rayon laser frappe l'empereur à la tête, mais ne lui cause aucun dégât. Au contraire, le rayon est réfléchi sur son masque miroir d'Ollimaml, et va frapper de plein fouet Quetsotoc, qui meurt sur le coup.
Mais les PJ ont encore fort à faire : tuer les oiseaux, extrêmement agressifs, tout en évitant les faisceaux lumineux (qui restent encore actionnés 6 tours, mais cessent de bouger).
Règle particulière : Durant le combat contre les ekanotes, les PJ devront veiller à éviter les rayons lumineux (fixes). A chaque action occasionnant un mouvement (attaque, esquive, déplacement) important, le personnage devra tenter un jet d'Agilité de seuil 3.3 (voir ci-dessus). Il peut utiliser de l'Héroïsme pour ce jet. Les êtres volants devront eux tenter un jet d'Agilité de seuil 3.5 s'ils restent à moins de 50 m de la cage.
30 ekanotes harcèleront les PJ, en se répartissant de façon équitable (effectuer éventuellement une répartition selon les Masses des PJ).
Remarque : La volière peut être brisée (Solidité 4.2). Dans ce cas, les faisceaux lasers disparaissent instantanément.

Table des résultats du jet d'Agilité

- **Échec catastrophique** : Un rayon frappe le PJ de plein fouet. Les dégâts sont de 4.2, dans une localisation aléatoire (ou choisie par le MJ s'il veut être indulgent).
- **Échec** : Un rayon touche légèrement le PJ. Il subit des dégâts de valeur 3.6 dans une localisation aléatoire.
- **Réussite partielle** : Un rayon frôle le PJ. Il subit des dégâts de valeur 3.3 dans une localisation aléatoire.
- **Réussite normale** : Aucun rayon n'atteint le PJ.
- **Réussite quasi parfaite** : Aucun rayon ne touche le PJ et celui-ci réussit à se placer dans une zone où il y a moins de faisceaux lumineux. Il n'aura pas de jet d'Agilité à tenter lors de sa prochaine action.
- **Réussite parfaite** : Aucun rayon ne touche le PJ et celui-ci réussit à se placer dans une zone où il n'y a pas de faisceaux lumineux. S'il n'effectue pas de déplacement, et si personne ne vient encombrer cette zone, il pourra agir sans jet d'Agilité à cet endroit.

Conclusion

S'ils ont survécu à l'épisode des ekanotes et qu'ils n'ont pas fui, les PJ se verront récompensés par l'empereur, qui mettra à leur disposition permanente un logement dans la zone médiane de Talanac. Grâce à cette confiance nouvelle acquise auprès de Wiskatiil, les PJ peuvent raisonnablement nourrir l'espoir d'atteindre prochainement l'une des trois « portes » présentes en ville, qu'il s'agisse de celles qui se trouvent dans le palais de l'empereur, ou de celle située dans le sanctuaire du dieu Talanac. Cela peut faire l'objet d'une autre aventure.
Si les PJ ont fui ouvertement de l'arène ou de leur cachot, ils sont désormais hors la loi tishquetmoac. Ils seront pourchassés par les soldats impériaux dans les moindres recoins des territoires de l'empire, n'étant même plus à l'abri sur la Grande Piste du Négoce. Mais le Monde à Étages est vaste…
Cette aventure devrait rapporter entre 50 et 70 points d'Héroïsme par personnage.

Marie-France Raffalli et Léonidas Vesperini
(sur une idée de Christian Gabriel)
illustration : Rolland Barthélémy

CARACTÉRISTIQUES

▶ Cochons sauvages

Bien que grotesques, les cochons sauvages se révèlent de redoutables adversaires. Ils ont très mauvais caractère, et leur réflexe consiste à charger n'importe quel adversaire lorsqu'ils se trouvent acculés. Et dans une arène, on peut considérer qu'ils le sont en permanence…

	Jeune	Adolescent	Adulte
Force	3.4	3.6	3.6*
Résistance	3.4	3.5	3.6
Masse	3.5	3.6	3.6*
Souffle	3.2	3.2	3.2
Réflexes	3.3	3.3	3.2
Agilité	3.2	3.2	3.2
Intellect	2.3	2.4	2.4
Ruse	3.4	3.4	3.4
Volonté	3.2	3.3	3.4

Vitesse terrestre : 3.2
Compétences utiles : Courir (3.2), Grimper (3.1), Percevoir (3.6), Pister (3.4), Sauter (3.2), Se cacher (3.2).

Armes	Compétences	UA	Complexité	Dégâts
Morsure	3.2	3	3.3	Force -1
Charge*	3.4	3	3.3	Force étourd.
Piétinement**	3.2	2	3.2	Force

* Doit se déplacer vers la cible durant au moins 1 UA.
** Contre adversaire au sol uniquement.

▶ Policiers tishquetmoacs

Force	3.3	Résistance	3.3
Masse	3.3	Souffle	3.4
Agilité	3.3	Réflexes	3.4
Intellect	3.3	Ruse	3.3
Volonté	3.3		

Armes	Valeur	Complexité	Dégâts	Solidité	UA
Casse-tête	3.4	3.3/3.4	3.4 étourd.	3.5	2/2
Poignard	3.3	3.2/3.5	3.2	3.6	2/2

Armure : matelassée torse (3.2), casque à plumes (3.1), Bracelets membres (3.1).
Compétences principales : Casse-tête (3.4), Courir (3.3), Crocheter (3.1), Grimper (3.3), Monter (3.3), Nager (3.2), Parler tishquetmoac (3.3), Percevoir (3.2), Pister (3.1), Poignard (3.3), Poings (3.4), Sauter (3.2), Se cacher (3.3), Se nourrir (3.2), Zoologie (3.1).
Remarque : deux policiers se démarquent un peu des autres. Il s'agit d'Olotoc et d'Uml.
- **Olotoc** : idem policiers tishquetmoacs, mais Indice + 1 en Force et aux dégâts, +1 en Ruse, +1 en compétence Casse-tête, +2 en compétence Crocheter.
- **Uml le balaise** : +2 en Force et aux dégâts, +2 en Résistance, +1 en Masse, -1 en Souffle, -1 en Réflexes, -1 dans toutes les compétences d'Athlétisme, sauf Grimper.

▶ Ekanotes

Force	2.4	Résistance	2.3
Masse	2.3	Souffle	3.3
Réflexes	3.6*	Agilité	3.6
Intellect	2.2	Ruse	3.2
Volonté	3.4		

Vitesse aérienne : 3.3
Compétences utiles : Bec (3.4), Percevoir (3.6), Se cacher (3.5), Se nourrir (3.1), Voler (3.6).

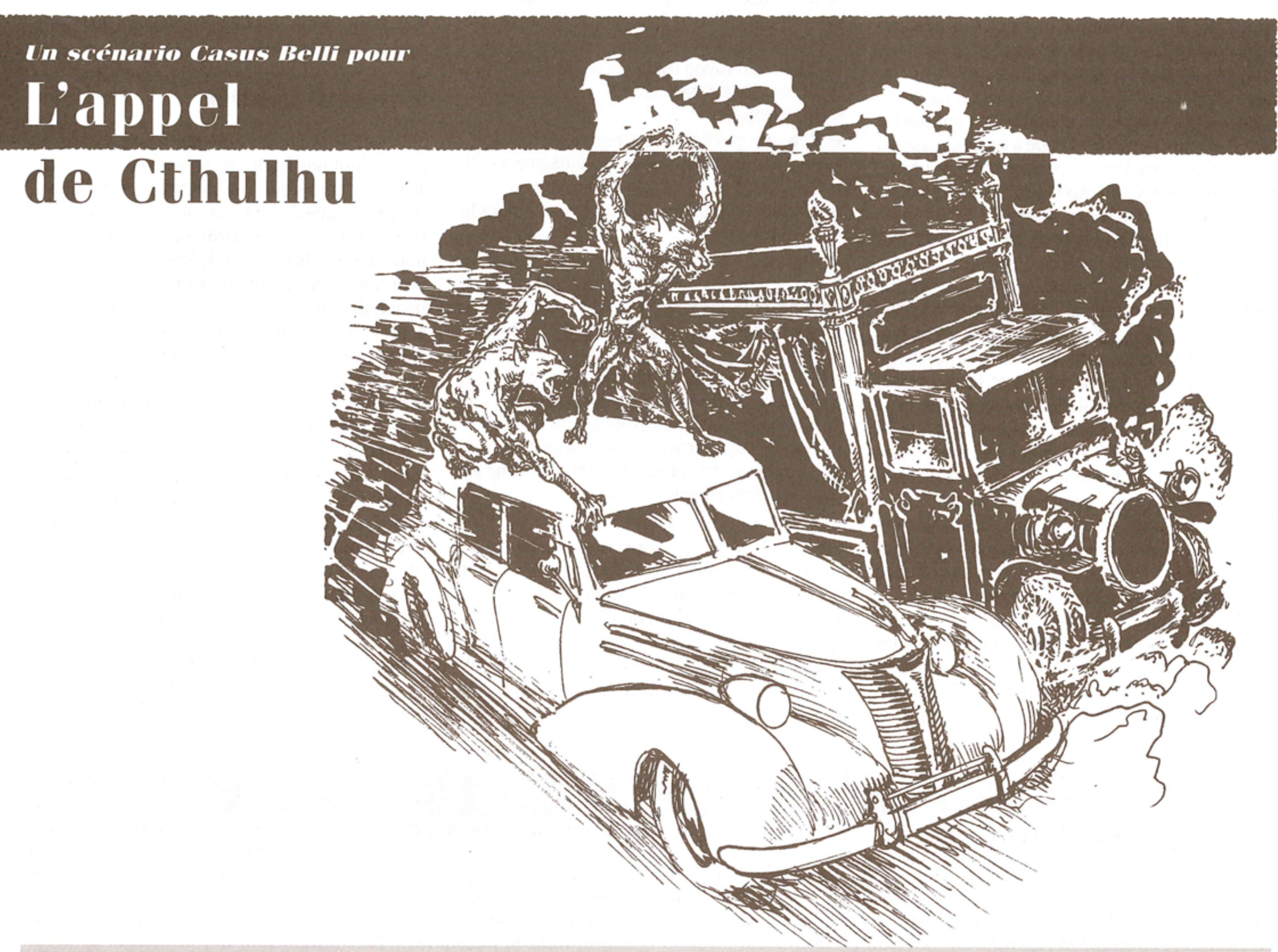
Armes	Valeur	Complexité	Dégâts	UA
Bec-trompe	3.4	3.2	3.1+venin	2

	Virulence	Délai d'agression	Délai létal
Venin d'ekanote	3.4 étourd.	1d6 tours	1d6 minutes

Remarque : Les règles d'union d'attributs (voir p. 49) s'appliquent ici, mais uniquement pour le jet à effectuer après le délai létal.

Un scénario Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu



Le regard de l'abîme

Aux côtés d'Orson Welles et de William Hearst, les Investigateurs affrontent la plus macabre des menaces dans ce **scénario en musique** (lire l'encadré « Transpirez en musique ! ») pour **meneur de jeu et joueurs expérimentés**.

VENISE

Surgi des ténèbres

Nous sommes à la fin des années 30, quelque part sur une petite route d'Italie aux environs de Venise. La nuit est venue couvrir la côte, tirant derrière elle un épais voile de brume au parfum d'algues marines. Conduisant une luxueuse Packard blanche, les Investigateurs regagnent la ville après un pique-nique copieusement arrosé de chianti, si bien que l'allure fantomatique du paysage n'entame guère leur bonne humeur. Depuis quelques jours, ils comptent parmi les nombreux invités du milliardaire excentrique William Randolph Hearst, le magnat de la presse américaine, qui donne l'une de ses fameuses « week-end parties » dans sa résidence vénitienne. Chacun des PJ a été convié (par invitation personnelle, offerte par un tiers, gagnée dans un journal mondain, etc.) afin de goûter un moment de « luxe, fête et volupté », selon la formule de leur hôte. Ce faisant, ils ont sympathisé avec la nièce de William Hearst, la brillante et délicieuse Jude Meredith, qui leur a proposé cette escapade champêtre pour échapper aux mondanités. Tout va donc pour le mieux, quand…

♪ **Action terrifiante/Abyss 3 : The Crane.** *Votre voiture s'enfonce dans la nuit, longeant la côte vénitienne et son cortège de brumes opalescentes. Soudain, des faisceaux de phares jaillissent derrière vous, tandis que la silhouette spectrale d'un corbillard émerge du brouillard ! Tel un démon surgi des enfers, il force le passage et vous double en rugissant. Aussitôt, deux silhouettes tapies à l'arrière bondissent et atterrissent sur le toit de votre voiture. Leurs yeux rouges illuminent les ténèbres. Choc sourd, hurlement du métal froissé, tandis que les créatures déchirent la tôle du toit ! Au même instant, vous apercevez le sourire dément du conducteur… qui braque sur vous la gueule d'un fusil à canon scié, et tire !*

Les deux créatures sont des Anubions, des Nuitants mineurs ayant l'apparence de goules noires à tête de chacal (voir plus loin leurs caractéristiques). Ils sont contrôlés par Gorko, le conducteur du corbillard et l'homme de main du Pr Lester Payne (voir plus loin). Leur unique objectif est de s'emparer de Jude Meredith vivante. Stressez les PJ au maximum (jets de Conduite, perte de SAN, combat en roulant, etc.) et exploitez discrètement leur moindre faux pas afin de conclure la péripétie par un accident (si besoin est, rajoutez un second corbillard). La voiture fait

alors plusieurs tonneaux, et tout le monde perd conscience…

Coma et réanimation

♪ **Ambiance suspense/Abyss 6 : The Fight.** *Froid. Ténèbres. Ailleurs, très loin, résonnent des mots qui semblent dénués de sens : « Scalpel… Perfusion… Pouls à combien ? » Un paysage prend forme : des vitraux et des arches de pierre, aux contours flous et mouvant. Une bâtisse gothique, une cathédrale peut-être. Un homme ténébreux se tient sur le seuil, à contre-jour devant les portes ouvertes d'où jaillit une intense lumière. Un voile mortuaire flotte autour de sa silhouette d'archange déchu. Il est le Mal, l'Horreur et la Corruption. Soudain, son rire dément éclate, emplissant l'espace de ses échos stridents. « Injectez, bon sang, injectez ! On va les perdre… » Ailleurs, au fin fond d'un abîme marin, un œil unique et immense s'ouvre, et vous contemple. Il grandit, grandit, grandit… « Électrochocs, vite !… Choquez, allez-y… Choquez encore ! » Réveil.*

Les PJ reprennent conscience dans le blanc immaculé d'une chambre de l'hôpital San Lorenzo, à Venise. Tous ont passé plusieurs jours dans le coma. Selon les infirmières, c'est un paysan qui a découvert la voiture et prévenu la police. Les enquêteurs ignorent tout du corbillard, et ont conclu à un accident. Le corps de Jude Meredith n'a pas été retrouvé. Dans les journaux, aucune mention n'est faite au sujet de l'accident : William Hearst a manifestement suffisamment de pouvoir pour étouffer une affaire impliquant sa nièce.

Le cube de Nyarlathotep

A son réveil, l'un des PJ (celui qui a la plus faible SAN) trouve un étrange cube posé sur sa table de chevet. Personne ne sait comment il est arrivé là. Le cube est relativement dense, tient dans une seule main, et fait exactement 6,66 cm d'arête. Il parait constitué d'une multitude de matériaux différents : pierreries, verre, métaux précieux ou inconnus, formant un ensemble prismatique et scintillant. Chacune des faces est gravée d'une frise représentant des figures monstrueuses entrelacées de signes cabalistiques.

Si l'un des PJ manipule le cube avec attention (jet de TOC), il réalise qu'il est possible de le faire pivoter (à la manière d'un Rubik's cube) afin de rendre cohérente la frise gravée sur ses faces. Tenter de reconstituer la frise demande 1d6 heures, après quoi l'Investigateur doit réussir un jet sous la moyenne TOC + Mythe de Cthulhu. S'il échoue, le cube devient pour quelques instants la tête d'une créature démoniaque qui s'anime sous ses yeux (-1/1d6 pts de SAN). S'il réussit, la manipulation fait apparaître une lettre noire sur chaque face, le tout forme le mot A.S.Y.L.U.M.

Le cube est en réalité une clef cosmique : la nuit suivante, l'âme du PJ franchira les portes du sommeil pour plonger dans les Contrées du Rêve, au cœur du royaume d'Asylum ! (Cette dimension est décrite dans la rubrique *Gwô & Millord* p. 76 à 78 de ce numéro.) Note : Les faces du cube se mélangent toute seules aussitôt après avoir été reconstituées. Pour visiter Asylum à plusieurs, ou renouveler le voyage la nuit suivante, il faudra refaire la manipulation. Si les PJ se débarrassent du cube, il réapparaît dans leurs affaires un peu plus tard.

Le jour même, William Hearst vient rendre visite aux Investigateurs. Célèbre pour sa phobie des microbes, le milliardaire est accompagné d'un assistant qui asperge régulièrement la chambre avec un vaporisateur à alcool. Hearst est un homme âgé au regard perçant. Il porte des gants et un costume entièrement blancs. Tout en évitant soigneusement de toucher quoi que ce soit, il annonce que les Investigateurs l'ont mis dans une situation délicate : sa nièce et héritière, Mlle Meredith, a disparu après l'accident. Dans cette Italie troublée par la montée du fascisme, il a fait étouffer l'affaire pour ne pas avoir la police fasciste sur le dos, ou risquer de fausses demandes de rançon. Il est très au courant des « antécédents » de ses hôtes (il a même vaguement entendu parler du Mythe) : il souhaite donc qu'ils mènent eux-mêmes l'enquête.

William Hearst est un personnage légendaire qui dépense aujourd'hui sa fortune à nourrir sa paranoïa et s'isoler du monde. Il ne participe même plus à ses fameuses parties, mais il demeure assez puissant et autoritaire pour imposer sa décision aux PJ. Il couvrira les frais de recherche, mais exige un rapport d'activité et la plus grande discrétion.

L'enquête

Ces dernières années, les violentes déclarations de Mussolini et l'ascension du fascisme en Europe n'ont guère troublé les paisibles ruelles de Venise. Pourtant, dans l'ombre du palais des Doges, les nazis se passionnent pour l'occultisme et financent les recherches de Lester Payne. Espions en imperméable ou assassins fanatiques, n'hésitez pas à en placer sur le chemin des PJ à la moindre occasion !

Les possibilités d'enquête sont nombreuses, voici les principales.

- **Sur les lieux de l'accident**. Jet de TOC : les pneus du corbillard ont laissé leur empreinte sur une esplanade en bordure de la route. Par terre, à côté de la bague d'un cigare Zeiss (marque allemande fournissant les soldats du Reich), on trouve des fragments d'une pierre bleutée de nature inconnue (sceau d'orichalque brisé).
- **La William Hearst Party** dure une semaine entière, dans un hôtel particulier à proximité du pont des Soupirs. On y savoure les mets les plus fins, tout en évoquant les sujets à la mode. La vingtaine d'invités compte entre autres : les PJ, le jeune peintre Francis Bacon, et surtout Orson Welles qui, armé d'une caméra, filme avidement tout ce qui se passe en songeant à son futur long métrage *Citizen Kane* (une satyre sévère inspirée de la vie de William Hearst). Jet de Baratin : Orson Welles se souvient vaguement d'une altercation entre Jude et un inconnu. Jet de Photographie : en épluchant ses bobines noir et blanc, on aperçoit un colosse chauve (Gorko) fumant un cigare dans le jardin de l'hôtel. Il semble un instant menacer Mlle Meredith, qui le gifle en faisant voler son cigare. Jet de TOC : dans la pelouse gît encore l'objet (cigare Zeiss), ainsi qu'une boîte d'allumettes à l'emblème de l'hôtel Montanera, situé dans les faubourgs de Venise.
- **Jude Meredith** est docteur en langues anciennes et grand reporter pour le prestigieux journal *A&A* (*New England Art & Archeology*), édité par Hearst. Sa renommée n'a d'égale que son charme, ce qui lui a valu l'attention des PJ au début du séjour. Elle travaille fréquemment avec la Storia, la Fondation vénitienne d'histoire antique, et loge depuis un an au 17 rue Garibaldi.
- **17 rue Garibaldi**. L'appartement de Mlle Meredith a manifestement été « visité ». Les livres éparpillés concernent surtout les mythologies grecque et égyptienne. Jet de Bibliothèque : tous ces ouvrages traitent du culte de Dyonisos ; sous différents noms (Zagreus, Isodaites, Nyctelios), il remonte par-delà l'Osiris égyptien jusqu'aux temps préhumains. Jet de TOC : la poubelle contient une lettre froissée rageusement : « Les Cyclades attendent de renaître. Pour la dernière fois, VENEZ ! L.P. » Il manque plusieurs sacs de voyage et de nombreux effets personnels.
- **Francis Bacon** est un jeune peintre londonien, timide et instable. Il habite une mansarde au-dessus de chez Mlle Meredith, qu'il considérait comme sa muse. Depuis sa disparition, il erre au hasard des rues et noie son chagrin dans l'alcool. Jude lui prêtait souvent des ouvrages d'archéologie dans lesquels il puisait son inspi-

Transpirez en musique !

Vous voulez créer un suspense haletant, transformer vos joueurs en blobs gélatineux liquéfiés d'horreur ? Pas de problème, il suffit de jouer ce scénario en musique !
Je vous en rappelle les grands principes (*cf.* article *Sono d'enfer*, *CB* n° 85)…
Deux types de scènes se prêtent bien à la sonorisation : les scènes d'ambiance (ex : vision d'Asylum pendant le coma) et les scènes d'action (ex : l'attaque des Nuitants). A chaque fois qu'une telle scène se présente, elle est signalée par le dessin ♪, le nom du disque et le numéro du morceau à utiliser. Il suffit de passer ce morceau en fond sonore au moment où vous jouez la scène, et de vous laisser gagner par les sueurs froides !
Pour vous aider, un paragraphe de description (en italique) est à lire aux joueurs. Un exemple ? Le chapitre « Surgi des enfers » commence par ♪ **Action/Abyss 3 : the Crane.** Mettez le troisième morceau (intitulé *The Crane*) du disque *Abyss*, puis lisez le paragraphe (« Votre voiture s'enfonce dans la nuit… »). Une fois la lecture terminée, enchaînez sur l'action (jets de compétence, etc.), tandis que la musique sert de fond sonore. Le scénario utilise la musique du film *Abyss*. Si vous ne pouvez pas vous la procurer, remplacez simplement ces morceaux par d'autres. Avant de jouer, lisez les scènes en écoutant la musique et imprégnez-vous de l'ambiance. En cours de partie, servez-vous de la musique pour appuyer vos paroles. Et n'oubliez pas que si les personnages sont censés paniquer, *vous* devez toujours garder le contrôle de la partie.

▷

ration. Saisi de fièvre créatrice, il en a tiré deux toiles : *L'Atlantide* (une ville cyclopéenne aux monolithes bleu sombre, perchée sur une montagne sous-marine) et *Anubis-Roi* (qui représente un Nuitant anubion). Si l'on examine longuement ses toiles : -0/1d4 pts de SAN, +2 % en Mythe de Cthulhu. Selon Bacon, Jude travaillait pour une sorte de « géant cadavérique » (Lester Payne). Un de ses associés (Gorko) a voulu raccompagner Jude après la party, mais elle l'a repoussé. Note : Quelques jours après, « on » conseille au jeune homme de rentrer chez lui, ce qu'il fait. Francis Bacon deviendra un peintre célèbre à partir des année 40. Ses toiles représenteront essentiellement des humanoïdes zoomorphes aux allures torturées.

● **La Fondation d'histoire antique** est une noble institution dirigée par le Pr Evaristos. Il apprécie Mlle Meredith, mais prétend ne rien savoir sur elle. Jet de Psychologie : il a peur, il ment. Jude a récemment traduit un mystérieux « projet Nekyia », commandité par un certain M. Payne. Ses hommes de main ont « prié » Evaristos de ne pas entraver son travail.

● **En ancien grec, « nekyia »** signifie littéralement « sacrifice pour l'invocation des morts ». Jet de Bibliothèque : Homère raconte dans *l'Odyssée* (lorsque Ulysse traverse les Enfers) : « Par la Nekyia, le mort dont on absorbe la chair ou le sang peut revivre dans le corps qui le reçoit. »

● **Lester Payne**. Les registres d'université mentionnent les remarquables états de service de ce biologiste américain, qui a travaillé à Harvard aux côtés de Thomas Morgan (prix Nobel de médecine en 1933) sur les mutations génétiques des drosophiles. Payne a été radié dans les années 30, suite au décès inexpliqué de plusieurs de ses patients.

L'hôtel Montanera

L'hôtel Montanera, situé dans les faubourgs de la ville, est une propriété prêtée à Lester Payne par la Chancellerie allemande. A l'extérieur patrouillent deux soldats SS en civil. Côté rue, le garage dissimule le corbillard de Gorko, garé au-dessus d'une trappe menant directement à la crypte. Gorko est souvent présent dans l'hôtel, en compagnie de quatre à huit SS. En cas de problème, il libère le Nuitant qui sommeille dans la crypte. Lester Payne et Jude Meredith sont partis en bateau sur la mer Égée depuis plusieurs jours.

Dans les appartements de Payne est exposée une gigantesque photo de lui serrant la main d'Adolf Hitler. Devant, trône la maquette d'une incroyable cité antique. Celle-ci, étiquetée « Deepstar », est identique à « l'Atlantide » peinte par Bacon, hormis le drapeau nazi planté au sommet de la montagne.

Jet de TOC : derrière une bibliothèque coulissante se dissimule une table télégraphique reliée à Berlin. Sur un papier, on lit « Thera 36 25 / Nekyia en cours ». Jet d'Histoire : Thera est l'ancien nom de l'île de Santorin, dans les Cyclades, fréquemment associée au mythe de l'Atlantide. Déduction ou jet d'Idée : 36° est la latitude nord, 25° la longitude est. Leur intersection correspond à un point situé en pleine mer, au sud-ouest de l'île. Jet de TOC : sous le drapeau, une commande fait pivoter la maquette, découvrant un escalier secret menant à la crypte. Elle abrite un autel sacrificiel sur lequel repose un glaive d'orichalque (dom. 3d6 contre les Nuitants), ainsi que trois conteneurs en plomb ressemblant à des cercueils (Gorko utilise le corbillard pour les transporter sans éveiller l'attention). Deux sont ouverts et vides, le troisième est fermé par un sceau d'orichalque gravé du Signe des Anciens ; briser le sceau libère le Nuitant anubion qui sommeille à l'intérieur.

Asylum et le Livre de Dzyan

Asylum est une province maudite des Contrées du Rêve, soumise aux caprices de Nyarlathotep. Jadis, le Chaos rampant attira Lester Payne pour qu'il y trouve *le Livre de Dzyan* et renonce à sa santé mentale. C'est maintenant au tour des Investigateurs. Le but de ce voyage onirique est de leur faire découvrir le Livre : placez l'ouvrage où bon vous semble, et profitez-en pour développer les merveilles et les dangers d'Asylum. Au fait, Lester Payne s'y rend encore fréquemment… Qui sait les formes cauchemardesques qu'il peut prendre là-bas pour affronter les PJ ?

Le Livre de Dzyan est un gigantesque grimoire sertis de cabochons d'argent figurant des démons. Ses feuilles sont des plaques métalliques bleu sombre portant la traduction grecque des *Stances de Dzyan*, issues de l'ancienne Atlantide. Perte de SAN 1d10/2d10 ; +12 % en Mythe de Cthulhu ; multiplicateur de sorts x3. Le Livre contient les sortilèges suivant : Contacter Nodens, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Signe des Anciens, Signe de Voor, Appeler l'Esprit des Morts.

Donnez aux PJ le résumé ci-contre.

Le Livre de Dzyan

« A travers les siècles, de nombreuses religions ont été inspirées par le mythe de Nyctelios, le « dieu-qui-marche-dans-les-ténèbres ». Jadis membre du panthéon des Dieux Très Anciens, Nyctelios conçut ennui et lassitude face à la Création. Méprisant l'œuvre des autres dieux, il se détourna d'eux pour façonner sa propre race de créatures. Mais son orgueil l'aveugla, au point qu'il donna naissance à des monstres hideux et stériles, incapables de se reproduire. Pour dissimuler sa faute au regard de ses pairs, Nyctelios cacha ses créatures dans les ténèbres, où elles devinrent les Nuitants. Là, rampant dans l'obscurité des abîmes insondables, les Nuitants découvrirent d'effroyables secrets. Grâce au terrible rituel de la Nekyia, ils se réincarnèrent dans le corps des humains qui absorbaient leur chair, empêchant ainsi leur race stérile de disparaître. Ils s'établirent au cœur d'Atheron, la sombre cité de basalte, tandis que leurs rites mystérieux frappaient l'imagination des peuples antiques : ainsi apparurent les divinités difformes à tête d'animaux en Égypte, en Crète et en Grèce, l'Atlantide de Platon, ou la Nekyia dans *l'Odyssée*… Mais les Dieux Très Anciens finirent par découvrir les Nuitants. Nodens, qui régnait sur le panthéon, punit alors Nyctelios : il fut déchu et ses créatures anéanties, tandis qu'Atheron sombrait dans un cataclysme. Le temps effaça les légendes, « l'absorption de la chair » et « la résurrection » devinrent un simple mythe, puis un dogme populaire repris par les nouvelles religions monothéistes, et une nouvelle ère commença… »

ABYSSES

Tempête sur Thera

L'enquête conduit les PJ sur l'île de Thera/Santorin, dans l'archipel grec des Cyclades. Quelle que soit la manière de s'y rendre (ex : train jusqu'à Athènes, puis bateau jusqu'à Thera), n'hésitez pas à multiplier les actions des agents nazis lancés à leurs trousses.

Située à l'emplacement d'un ancien volcan, l'île forme un croissant de basalte d'une trentaine de kilomètres carrés. La monnaie locale est le drachme, on se déplace à dos de mulet et on s'éclaire à la lampe à pétrole. Ces dernières semaines, le vent souffle en tempête et de nombreux marins ont disparu en mer (enlevés par Payne).

En regroupant les témoignages, les PJ apprennent que des étrangers occupent depuis plusieurs mois un ancien monastère à la pointe sud de l'île. On chuchote en évoquant des lueurs sous les eaux, des cérémonies nocturnes… Bref, personne ne les y conduira. Sur place, tout est étrangement calme, et pour cause : un Nuitant échappé de Deepstar (voir plus loin) a massacré les occupants du monastère trois nuits auparavant ! Les bâtiments cachent les corps d'une douzaine d'agents nazis horriblement déchiquetés (-1/1d6 pts de SAN). Il n'y a rien d'intéressant à ce niveau, mais derrière une porte blindée descend une volée de marche…

♪ **Ambiance/Abyss I : Main Title.** *Les marches de basalte s'enfoncent toujours plus loin dans les profondeurs de la montagne, lorsque vous franchissez soudain le seuil d'une caverne titanesque : étincelante sous les feux des groupes électrogènes, une base de sous-marins allemands est construite en plein cœur de l'île ! Équipements de plongée, armement, sous-marins de poche, balises de guidage, toute la technologie du Reich est réunie ici dans un seul but : la conquête d'un mystère vieux de quinze mille ans, tapi au fin fond des abysses !*

Les corps d'une quinzaine de victimes jonchent la station. Quatre mini-subs (des prototypes rudimentaires) sont à quai, dont un éventré et carbonisé. Un Nuitant mantis s'était glissé à bord en quittant Deepstar : il a exterminé tout le monde en arrivant là, et attend de nouvelles proies ! Fondus dans la masse ignoble de la créature mutante, on aperçoit encore quelques traits humains (-1/1d10 pts de SAN). Combat contre le Nuitant : ♪ **Action/Abyss 7 : Sub Battle.**

La base contient diverses armes, deux lance-flammes, une caisse de dynamite, des torches

sous-marines et des scaphandres de plongée. Les trois mini-subs peuvent embarquer chacun six personnes et une tonne de matériel. Sur un immense panneau mural, une carte marine indique l'emplacement de balises de guidage placées sur les hauts fonds, conduisant jusqu'au point 36-25 : la station sous-marine Deepstar. Au-dessus, un compte à rebours affiche « Nekyia : H -3 h58 mn ».
Les PJ doivent maintenant piloter tant bien que mal un mini-sub jusqu'à Deepstar, stressés par

CARACTÉRISTIQUES

▶ Les Nuitants

FOR 5d6 CON 6d6+10 TAI 4d6 INT 3d6
POU 3d6 DEX 5d6 PdV 22-23
Armure : la lumière consume leurs chairs (soleil : -5d6/rd, lance-flamme : -3d6, lampe-torche : -1d6). Invulnérables aux balles.
• **Anubion** : Humanoïde à tête de chacal ; Griffes 40 % x2 (1d10 + coma 1 à 6 jours).
• **Mantis** : Humanoïde scarabée aux milliers d'yeux globuleux ; Pinces 50 % (1d6 x4).
• **Soth** : Cobra monstrueux à tête humaine boursouflée ; Jet corrosif 60 % (1d10), Constriction 40 % (2d6).
• **Phoerus** : Énorme tête humanoïde nantie de pseudopodes visqueux et d'ailes de cuir ; Pseudopodes 60 % (2d6).
Perte de SAN : 1/1d10.
Note : Pour accomplir la Nekyia, un humain doit absorber la chair d'un Nuitant, puis reposer 2d10 heures dans un cercueil à incubation, tandis que les agents mutagènes ravagent son corps et son esprit. Lors de la « résurrection », chaque nouveau Nuitant acquiert un aspect zoomorphe différent : mantis, phoerus, soth, etc. Les Anubions sont des Nuitants mineurs, plus répandus et dociles.

▶ Gorko

Idem Joey Larson (règles p.183).

▶ Agent nazi

Idem gangster (règles p.183).

▶ Sous-marin de poche

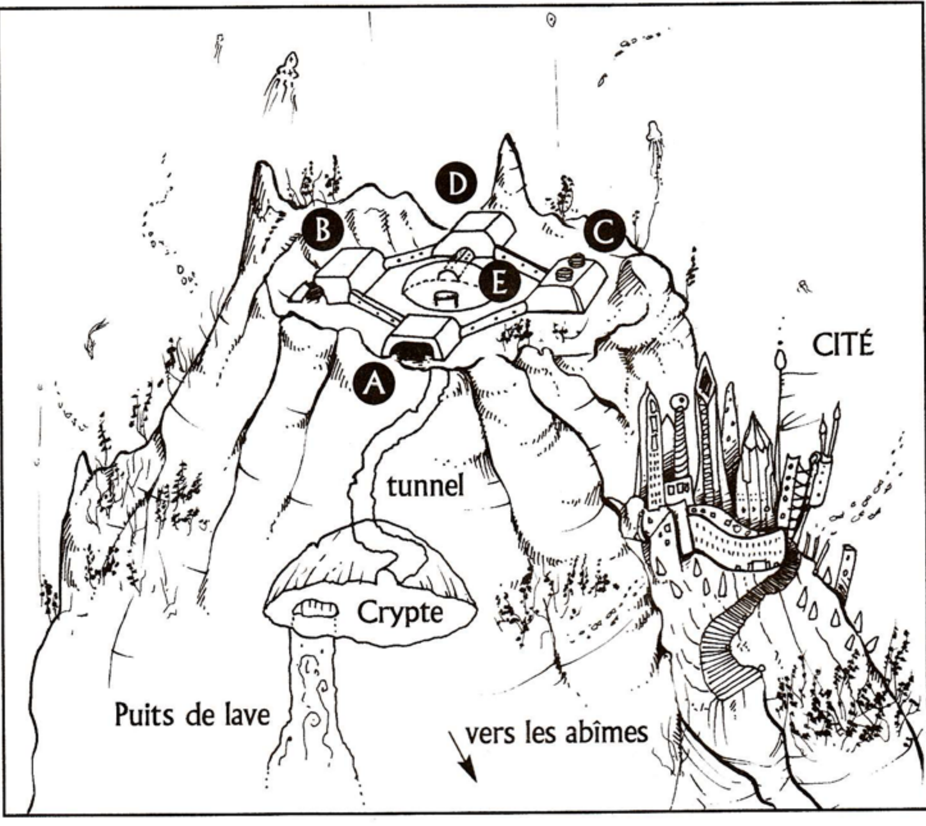
Pour le piloter : Piloter un bateau ou Int x2. Vit. 0-15 km/h. Coque : 50 PdV. Chaque fois qu'un jet de pilotage échoue : -1d10 PdV. A 25 PdV : -20 % en pilotage. A 0 PdV : coulé. Éperonner un adversaire : jet de Pilotage, inflige 3d6 PdV en cas de réussite.

▶ Lester Payne

Idem Herbert West (règles p. 141).

▶ Nyctelios

FOR 40 CON 80 TAI 40 INT 20
POU 40 DEX 40 PdV 60
Armure : voir les Nuitants. Régénération : 1 PdV/rd.
Armes : Griffes 70 % x2 (3d6), Regard 60 % (Paralysie 1d6 rd ou Suggestion mentale 1d6 rd).
Sorts : Appeler un Nuitant, Poigne de Nyogtha, Voile obscur, Lame de fond.
Perte de SAN : 1d6/2d10.



un compte à rebours dont ils ignorent la signification. Il faut quitter l'île par un tunnel immergé, négocier un passage entre les récifs, affronter les courants telluriques (l'activité volcanique sous-marine est importante dans la région), etc. Pendant la plongée : ♪ **Ambiance/Abyss 2 : Search the Montana.** Si les PJ s'en sortent un peu trop bien, faites intervenir un mini-sub de rescapés nazis qui engagera contre eux un formidable combat sous-marin. Pendant le combat : ♪ **Action/Abyss 7 : Sub Battle.**

L'étoile du gouffre

♪ **Ambiance/Abyss 11 : Bud on the Ledge.**
Après un long voyage dans les profondeurs, percées de loin en loin par l'œil rouge d'une balise de guidage, vous atteignez enfin la station Deepstar. Dans une lueur irréelle, vous découvrez peu à peu les canons à lumière qui percent silencieusement les ténèbres fluides, entourant les superstructures chromées de la station. Construite au sommet d'une montagne sous-marine, « l'Etoile du Gouffre » brille de tous ses feux. En contrebas, les vestiges d'une cité aux proportions cyclopéennes jaillissent des fosses abyssales : tours, pyramides et colonnades drapées de bulles argentées, tels de gigantesques léviathans de pierre défiant l'imagination. Pour la première fois, vos yeux de mortels contemplent Atheron, l'éternelle cité des Nuitants !
Pendant plusieurs mois, Lester Payne a mené des recherches génétiques au cœur de cette station expérimentale, chef-d'œuvre de la technologie du Reich. Mais il y a trois jours, les Nuitants ont échappé à tout contrôle et ravagé Deepstar ! On peut pénétrer dans la station en mini-sub (hangar A), ou en scaphandre par un sas fracturé (quartiers de l'équipage B).
A : Hangar des mini-subs. Le sas est bloqué en position ouverte. Le hangar est immergé et encombré de matériel. Jet de TOC : il reste un mini-sub en état de marche, caché sous des bâches. Une casemate servait de cellule à six marins grecs. Jet de Médecine légale : ils n'ont pas été noyés, ils sont morts de terreur.
B : Quartiers de l'équipage. Ces pièces ont servi d'ultime retranchement à ceux qui ont tenté d'échapper aux Nuitants. Depuis qu'une brèche est apparue, les salles et les dortoirs forment un véritable labyrinthe immergé où flottent les cadavres. Jet d'Idée : de nombreux soldats ont utilisé des lampes-torches au lieu d'armes. Un Nuitant soth rôde encore ici.
C : Salle des machines. Elle est isolée par deux sas et toujours pleine d'air. Hantés par un Nuitant phoerus, ses couloirs humides abritent les réservoirs d'oxygène, le centre de communication radio et les commandes de tous les sas. Jet de TOC : sur une table, une bobine de film montre Lester Payne conversant avec un Nuitant anubion dans un langage guttural inconnu ; il lui arrache ensuite le cœur et le donne à manger à des soldats au regard fou, avant de traîner Jude, hurlant, vers le laboratoire (perte de SAN 1/1d10).
D : Cabine de Payne. Également isolée par des sas, elle est remplie de grimoires moisis et de microscopes poussiéreux. Au centre, couvert d'algues séchées, trône un monolithe noir dont la partie supérieure représente un œil unique émergeant des flots. Quiconque soutient ce regard plus d'une minute doit réussir un jet de SAN, ou perd 1d6 pts et subit une Suggestion mentale de Nyctelios. La base du monolithe est couverte d'idéogrammes : le rituel antique de la Nekyia déchiffré par Jude. Jet de TOC : une coffret d'ébène contient trois doses de Poussière de Suleiman.
E : Laboratoire. Il est isolé par un sas verrouillé (commande à désactiver en C). Sous le dôme intérieur s'élève une cathédrale d'instruments ▷

scientifiques, recouverts de centaines de cierges religieusement disposés par Payne. Une dizaine d'incubateurs en plomb, identiques aux « cercueils » de l'hôtel Montanera, s'ouvrent sur un charnier d'expériences humanoïdes avortées (-1/1d6 pts de SAN).
Un carnet est posé à côté d'une dalle en marbre noir : le testament de Lester Payne. Il y raconte son passé de généticien, sa rencontre avec un mystérieux Homme noir et la découverte du *Livre de Dzyan*. Passionné par l'histoire des Nuitants, il a retrouvé les vestiges de la cité d'Atheron et les restes momifiés de ces créatures, préservés dans des urnes scellées. Surtout, il a découvert la Nekyia : un rituel au cours duquel un humain absorbant la chair d'un Nuitant est contaminé par des substances mutagènes, qui vont le métamorphoser en nouveau Nuitant ! Soutenu par les nazis, Payne a bâti une station de recherche et obtenu un certain succès en ressuscitant des Anubions, antiques « goules » obéissant aux ordres simples. Sous l'influence de Nyctelios, il a enlevé Jude Meredith pour qu'elle traduise l'ensemble du rituel et il a sacrifié ses propres hommes à la résurrection des Nuitants.
Les derniers mots de Payne décrivent un tombeau ayant réchappé au grand cataclysme. A l'intérieur, les cendres de Nyctelios attendent l'Élu, celui qui viendra accomplir l'Ultime Nekyia, celui qui les absorbera ressuscitera le dieu des Nuitants !
Payne sait où est le tombeau. Il a même creusé un puits d'accès : son testament est posé sur sa dalle ! Un « clic » sinistre attire soudain l'attention des PJ : sur le mur, un compte à rebours affiche « Nekyia : H zéro ».

Face à l'abîme

♪ **Action/Abyss 6 : The Fight.** *Sous la dalle, le tunnel semble plonger à travers les siècles jusqu'à une salle titanesque enchâssée au cœur de la montagne : le tombeau du dieu ! Au centre, un gouffre rougeoyant s'enfonce dans les entrailles de la terre. Jude est étendue au bord, inconsciente mais vivante. A côté se tient un monstrueux cyclope de six mètres de haut, au corps bleu sombre grouillant de vermine. Lentement, il tourne vers vous son œil unique et noir. Lester Payne a cessé d'exister... Nyctelios est vivant !*
L'affrontement peut se régler de différentes façons : les PJ peuvent tenter de repousser la créature dans le puits de lave, faire sauter la caverne, utiliser leurs armes ou la poudre de Suleiman, et surtout contrer Nyctelios en invoquant Nodens. Au terme d'un combat apocalyptique, les survivants remontent vers la surface dans le bouillonnement des flots, tandis que le volcan sous-marin se réveille, anéantissant Atheron pour la seconde fois !
Bien plus tard, les PJ ouvrent les yeux dans une chambre d'hôpital. Toute l'histoire ne serait qu'un rêve ? Non, cela ne se peut pas ! Un chalutier les aura secourus, forcém... Soudain, le poste de radio de leur table de chevet s'allume tout seul, et une voix gutturale dit : « Ne combats point les monstres ou tu deviendras monstre. Si tu regardes au fond de l'abîme, l'abîme aussi regarde en toi ! » La voix s'étire alors en un rire hideux, devient un hurlement strident... puis la radio s'éteint brusquement.

Patrick Bousquet
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour

Kult

Au commencement *était la mort*

Ce scénario peut impliquer un **meneur de jeu** et des **joueurs légèrement expérimentés**.

Yen-Vang : dieu de l'Enfer chez les Chinois. Il exerce des châtiments terribles sur ceux qui n'ont rien à lui offrir.

Inventaire des démons. Paris, 1860.

Hong Kong

Les personnages se connaissent déjà lorsque débute cette aventure, et se trouvent tous sur l'île de Hong Kong. A vous (ou à eux) de déterminer la raison de leur présence là-bas : il peut s'agir d'un voyage d'affaires, de simples vacances ou – pourquoi pas ? – d'une visite « discrète » aux buts moins avouables… Toujours est-il que les PJ sont là depuis quelques jours, et qu'ils commencent à bien connaître la ville. Vous, MJ, devez posséder un minimum de connaissances sur l'endroit. L'île de Hong Kong (75 km²), dominée par le pic Victoria, est le troisième port de la planète, et reste mondialement connue pour son extraordinaire densité, ses centres financiers, ses gratte-ciel imposants et ses hôtels au luxe indécent… La population est chinoise dans sa très grande majorité, mais la plupart des habitants parviennent à se débrouiller en anglais. Pour l'Asie du Sud, Hong Kong représente une véritable plaque tournante, aussi bien au niveau bancaire que touristique. C'est pourquoi les syndicats du crime, malgré les tabous qui les entourent, y sont particulièrement actifs. Il est très fortement conseillé, avant de vous lancer dans cette aventure, de vous munir d'un guide touristique de la ville, que vous pourrez éventuellement prêter à vos joueurs. La partie n'en sera que plus vivante et plus intéressante.

Je « vois »…

La nuit va tomber. Les PJ flânent en bras de chemise dans le quartier de Western District à la recherche d'un restaurant bon marché. Peu touché par l'expansion colonialiste, l'endroit a su conserver un caractère assez pittoresque, on peut trouver, au détour des ruelles, une multitude d'échoppes spécialisées : vin de serpent, calligraphes, graveurs d'ivoire, ailerons de requin, etc. Les personnages se sont laissés tenter par une petite boutique de voyance au fond de laquelle, perdue derrière un écran d'encens, une vieille Chinoise ridée tente de leur lire l'avenir. Les PJ sont invités à poser leurs mains sur la boule de cristal qu'elle a placée devant elle, et à faire le vide dans leur esprit. Étrange expérience : chacun, à tour de rôle, a l'impression de sentir son esprit se vider de sa substance… La douleur, très légère au début, va en s'intensifiant, tandis que la vieille sorcière débite son boniment dans un anglais approximatif. Lorsque l'expérience s'achève, les PJ se sentent « vidés », voire anxieux, et c'est avec un certain soulagement qu'ils abandonnent sur le comptoir de la Chinoise leur petite liasse de monnaie locale. En définitive, ils n'ont rien appris sur leur avenir… si ce n'est qu'ils ne sont pas près de retourner chez une voyante.

● **Explication.** La vieille Chinoise n'est en réalité qu'une esclave inoffensive, placée contre son gré au service du sinistre Wong Phung – un Licteur de Hong Kong. La boule de cristal qu'elle utilise possède d'étranges propriétés ; il s'agit d'un artefact suffisamment sensible pour détecter, chez quiconque y pose les mains, les « prédispositions » à percer les voiles de l'Illusion. Il va sans dire que pour les personnages, ces prédispositions sont importantes : autrement dit, leur sensibilité exacerbée peut leur permettre assez aisément d'entrevoir d'autres réalités. Wong Phung, qui recherche des individus capables de pénétrer dans Métropolis, va rapidement entrer en contact avec les PJ.

Mise en garde

Le soir même, un Asiatique d'une extrême courtoisie, impeccablement vêtu, se fait connaître à la table de restaurant des personnages et demande à leur parler. Il se présente comme un riche entrepreneur local du nom de Wong Phung… Wong explique aux PJ qu'ils ont commis une grave erreur en pénétrant chez la voyante. Selon lui, certaines « tensions sociales » à caractère xénophobe ont été exacerbées dans le quartier depuis quelques mois, et il n'est guère prudent pour des Occidentaux de s'aventurer dans cet endroit. La diseuse de bonne aventure refuse de se plier à certains « règlements » locaux et ne doit qu'à son âge respectable la chance d'être encore en vie. Mais le fait est que Western District se trouve désormais aux mains des gangs chinois, et que ces derniers voient d'un très mauvais œil l'incursion de quelconques étrangers sur leur territoire. M. Phung propose aux personnages d'assurer leur sécurité. Il ne leur demande rien en échange, sinon qu'ils quittent la ville dès le lendemain. « Et ceci dans votre propre intérêt » affirme-t-il. Phung est un industriel important qui possède de grandes ambitions politiques, et il fait tout son possible, grâce à ses nombreux appuis, pour épargner au quartier (où il est né, dit-il) un véritable bain de sang. Il propose donc aux PJ de les héberger pour la nuit dans son appartement de Central (quartier des affaires). On peut penser que les personnages accepteront. Plus tard, comme pour étayer ses propos, une bande d'hommes masqués et tout de noir vêtus abattent un malheureux passant de plusieurs balles dans le dos, à quelques mètres à peine du taxi qui emmène les personnages vers le domicile de leur hôte. Ce dernier esquisse une grimace de dégoût.

Aller simple

Arrivé chez lui, Wong Phung met ses invités à l'aise : il leur indique leurs chambres et leur offre des digestifs. Son appartement est superbe : de longues baies vitrées offrent une vue imprenable sur le port, et la quiétude scintillante de la baie endormie plonge les PJ dans une douce apathie, aggravée par les effets de l'alcool et de la cocaïne gracieusement proposée. Avant de se coucher, M. Phung demande aux personnages de le suivre dans son salon : là sont rassemblées, explique-t-il, les pièces les plus étonnantes de sa collection de sculptures modernes. Au bout d'un certain moment, les PJ se rendent compte que leur hôte s'est discrètement éclipsé : ils se retrouvent seuls avec les sculptures. Ces dernières sont particulièrement étranges, et produisent sur celui qui les contemple une impression indéfinissable. Certaines d'entre elles semblent bouger ou changer de forme ; d'autres luisent faiblement dans l'obscurité (la lumière a été éteinte) et remuent doucement les lèvres, une écume sanglante leur macule le visage. La chaleur ne cesse de croître ; les personnages croient entendre des cris et distinguent des formes étranges se mouvant en arrière-plan. Les statues arborent maintenant des expressions de pure angoisse ou de désespoir absolu, et tandis que leurs bouches se tordent en d'horribles rictus, des larmes de sang tracent sur leurs joues de longs sillons vermeils… Puis tout redevient normal. Normal ? Le courant a semble-t-il été coupé. En jetant un œil au-dehors, les PJ peuvent constater que la ville entière est plongée dans les ténèbres. Mais il y a plus inquiétant : l'appartement est entièrement vide ; M. Phung a disparu, et l'immeuble tout entier a été comme « vidé » de ses occupants. Derrière les baies vitrées, le port de Hong Kong s'étend à perte de vue et la mer n'est plus visible. Les PJ descendent dans la ville. Partout, ce même spectacle de mort et de désolation : il n'y pas âme qui vive en ces lieux. Seule une bombe à neutrons aurait pu produire semblable effet. Les habitations sont désertées ; les magasins sont couverts de poussière, et les rues jonchées de détritus ; de vieilles carcasses de voitures calcinées gisent à l'abandon et la ville est plongée dans le silence. Mais que s'est-il passé ici ?

● **Explication.** Les statues de Wong Phung ont fonctionné comme un portail à sens unique vers la Cité éternelle de Métropolis. Les personnages sont pris au piège : ils ne le savent pas encore, mais ils ont délibérément été « envoyés » ici par un Licteur, et ils ne pourront s'échapper qu'en tuant le pire ennemi de celui-ci, un dieu oublié qui veut reprendre ses droits sur la ville. Le but des Licteurs est de préserver les voiles de l'Illusion ; pour autant, ils répugnent à s'aventurer dans Métropolis. C'est pourquoi ils préfèrent, chaque fois qu'ils le peuvent, y envoyer leurs propres serviteurs…

Victoria

Les personnages ne sont pas censés savoir qu'ils se trouvent à Métropolis. Peut-être ignorent-ils tout de cette cité ; même si tel n'est pas le cas, laissez-les élaborer leurs propres explications : cela ne changera rien à l'affaire. Quelle que soit la durée de l'aventure, le soleil ne se lèvera pas et Hong Kong restera plongée dans l'obscurité… de ce côté-ci de la Réalité. Pendant un bon moment, les PJ ont l'impression d'être seuls au monde, mais s'ils lèvent les yeux dans la bonne direction, ils s'aperçoivent qu'une partie de l'île est encore éclairée : il s'agit du pic Victoria, une petite montagne couverte de végétation qui, du haut de ses 550 mètres, domine majestueusement la baie de Hong Kong. Dans notre monde, le pic est accessible par un funiculaire et ses pentes sont couvertes de luxueuses villas merveilleusement décorées. Pour l'heure cependant, les personnages ne sont guère sensibles au charme des environs. A mesure qu'ils progressent vers le pic, ils se rendent compte que seules quelques villas sont éclairées. Le funiculaire, curieusement, n'est pas hors service. En guise de contrôleur, les PJ découvrent une monstruosité à deux têtes : l'une d'elles est celle d'une ravissante jeune femme atrocement énuclée… l'autre celle d'un grand brûlé doté d'yeux magnifiques. La créature ne parle pas : elle semble attendre les personnages, leur faisant comprendre par gestes qu'ils devront lui donner un peu de leur sang pour prix de leur voyage.

Si les PJ se dispensent de funiculaire, ils n'accéderont aux villas éclairées qu'en empruntant les ▷

circuits naturels qui serpentent sur la montagne pour arriver aux sommets. Dans Métropolis, l'apparence du pic n'a rien de réjouissant. La plupart des arbres sont morts, et ceux qui ne le sont pas sont alourdis de fruits phosphorescents, souvent gorgés de vers. L'herbe semble avoir été brûlée et les buissons sont couverts d'épines acérées auxquelles perlent parfois quelques gouttes de sang... Des mendiants sont vautrés ça et là au bord des chemins, tendant vers les personnages des mains suppliantes (« Donne-moi ta vie... » implorent-ils en gémissant) ou les agonisant d'injures. Certains les mettent également en garde contre Yen-Vang, le « dieu » du pic qui règne sur ses sujets par la terreur. Les mendiants ne répondent aux questions des PJ que si ceux-ci leur offrent quelque chose en échange, et encore est-ce souvent de façon fort énigmatique :

— Où sommes-nous ? « Nulle part » ou « A la source de toute chose » voire « Partout ».

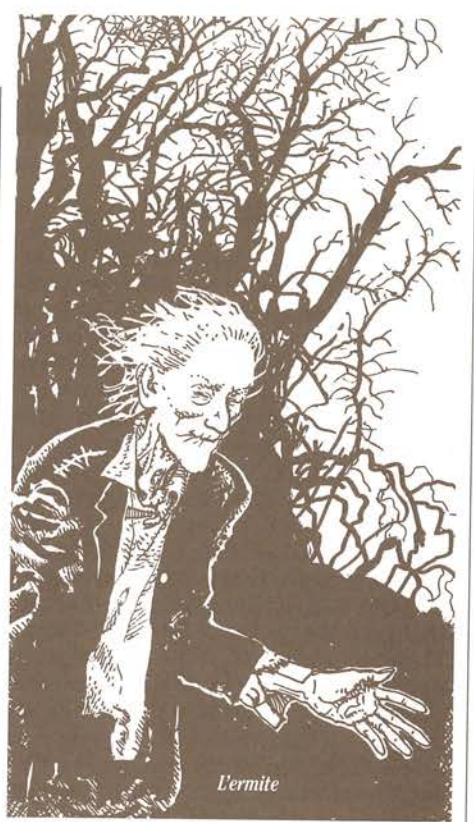
— Qui règne sur ces lieux ? « La Mort » ou « Plus personne » voire « l'Usurpateur ».

— Comment repartir d'ici ? « C'est impossible » ou « Dieu seul le sait ».

● **Explication**. Yen-Vang, qui vit sur les hauteurs du pic et inspire à ses sujets une terreur sacrée, est sans doute un dieu antique et déchu espérant regagner sa gloire perdue, souvenir du temps où les humains « croyaient » encore aveuglément en lui. Peut-être n'est-ce seulement qu'un humain dément, avide de gloire et de puissance, ayant retrouvé une partie de ses pouvoirs originels. Nul ne le sait. Toujours est-il qu'il a entrepris de faire disparaître Hong Kong dans Métropolis. Pour l'instant, seul le pic est « à cheval » entre notre monde et la Cité éternelle ; mais en perpétrant grâce à ses agents toutes sortes d'atrocités dans la ville, Yen-Vang espère plonger cette dernière dans le chaos et la faire basculer de « l'autre côté » de l'Illusion, dessein auquel Wong Phung entend bien s'opposer. Le meurtre dont ont été témoins les PJ dans Western District, par exemple, a été commis par des serviteurs de Yen-Vang chargés, quartier par quartier, de faire passer Hong Kong dans Métropolis.

Sans issue

Les personnages arrivent aux abords de la première villa qui se dresse sur leur chemin. Toutes se ressemblent, et leur choix n'aura de toute façon pas d'importance. Yen-Vang se trouve dans chaque maison du pic et les PJ le trouveront forcément. La scène qui suit est particulièrement déstabilisante : les personnages, dès qu'ils frappent à la porte, sont accueillis par un jeune couple sémillant qui les invite à entrer... Des cocktails sont servis et des haut-parleurs diffusent dans chaque pièce un air de jazz bien connu. Apparemment, l'apéritif vient d'être servi. Un autre couple – des Occidentaux – est présent dans le salon, et engage la conversation avec les personnages. Lui s'appelle John et elle Marion. Jouez la scène comme si de rien n'était : tout est normal, les PJ sont invités à une réception privée chez de jeunes bourgeois de Hong Kong, et rien de tout ce qui s'est passé ne semble avoir été réel. L'alcool sans doute, ou la drogue... Tout se passe comme dans un rêve. Les personnages ont l'impression de connaître leurs hôtes depuis toujours. On passe à table, où un


L'ermite

plantureux repas vient d'être servi. Le couple d'Occidentaux raconte les péripéties de son séjour à Hong Kong : les couchers de soleil sur Causeway Bay, les nuits chaudes à Wanchaï, etc. Les liqueurs aidant, Marion commence à s'animer : elle s'extasie sur le mobilier de ses hôtes (somptueux style colonial), parle du perroquet qu'elle a failli acheter, de la dernière nuit passée à faire le tour des clubs de l'île, de l'accident... Soudain, elle se tait, le souffle coupé. L'accident. Seigneur... Nous n'avions pas vu le camion qui arrivait en face, nous avions bu et... Oh mon dieu ! Son conjoint, pâle comme un mort, porte une main à sa bouche. La maîtresse de maison s'est levée, et commence à se transformer d'hideuse façon... Plus grand que deux hommes... bras crochus terminés par quatre doigts... de lourdes griffes d'acier... D'un revers cinglant, la créature décapite John tandis que sa compagne pousse un hurlement de terreur. Impassible, Yen-Vang porte un toast en souriant : « Mais continuez, ma chère... je vous en prie ! » Puis son serviteur, un terrible Azghoul, se tourne vers les personnages avec une grimace de convoitise. Marion se précipite au-dehors en hurlant... Selon toute vraisemblance, les PJ ne tarderont pas à la suivre. L'Azghoul se lance à leur poursuite tandis que le rire dément de Yen-Vang résonne à leurs oreilles...

● **Explication**. Yen-Vang règne en maître sur le pic. Il aime jouer avec ses « sujets » avant de décider s'ils sont dignes de le servir ou s'ils ne méritent que la mort. Le dieu a besoin de serviteurs pour étendre son domaine. L'Azghoul qui le sert est pour l'instant sous son contrôle. Il peut prendre forme humaine, comme on vient de le voir, et sa cruauté à l'égard de ses anciens tortionnaires est sans limite. N'oubliez pas de faire faire des jets d'EGO aux PJ. Lancez également quelques dés pour la poursuite (Talent : Athlétisme) afin d'effrayer les personnages. En toute logique, l'Azghoul pourrait les rattraper sans trop de problèmes, mais il abandonnera rapidement, préférant se consacrer au cadavre de John.

Interzone

Les PJ et Marion peuvent reprendre leur souffle dans la forêt d'arbres morts qui borde les villas du pic. Il devient très difficile de quitter l'endroit. Alertés par les cris, les serviteurs-mendiants de Yen-Vang se lancent à la recherche des Occidentaux. Heureusement, ils sont assez lents et leurs sens sont émoussés par des années d'inactivité. Toujours est-il qu'il est désormais impossible de quitter le pic sans éveiller leur attention. Que faire ? Après quelques instants de réflexion, les personnages et Marion (la jeune femme ne les quittera plus) ont la nette impression d'être observés. Un homme en haillons sort de l'ombre et avance à leur rencontre ; il ne semble guère dangereux et parle un anglais rudimentaire, quoique compréhensible. L'ermite, qui dit s'appeler William, conduit le petit groupe vers sa cabane de branchages et raconte son histoire aux PJ : il est arrivé dans cet endroit après s'être échappé de l'unique hôpital psychiatrique de l'île et il a perdu toute notion du temps. Il est persuadé d'être en réalité « l'ombre » de l'écrivain américain William Burroughs (auteur, entre autres, du *Festin Nu*) et d'avoir donné naissance à cette réalité par la seule force de ses écrits. L'ermite écrit partout : sur les murs, sur son corps et même – affirme-t-il – à l'intérieur de son corps... Il pense que lorsque son double viendra à mourir, Hong Kong disparaîtra à jamais. Derrière sa folie, William recèle une certaine sagesse. Il révèle aux personnages qu'ils doivent « trouver le vrai nom » de l'Azghoul pour tenter de le dominer, et pense qu'ils ne parviendront à rentrer chez eux que s'ils « effacent » Yen-Vang. Il connaît également Wong Phung, un être « probablement maléfique » selon ses propres termes. « Mais tout est confusion, conclut William, et ce monde est éternel... » Il conseille aux personnages de se rendre au parc zoologique, qui se trouve lui aussi à flanc de colline, pour « parler aux choses qui volent ».

● **Explication**. Il est possible que les personnages retrouvent l'ermite plus tard s'ils ont besoin de lui. Malgré sa folie, il est le seul à pouvoir les aider dans cette région de Métropolis. William n'a aucune conscience de se trouver « ailleurs ». Pour lui, ce monde est « le » monde.

Ils sont morts, n'est-ce pas ?

Depuis le parc zoologique et botanique, la vue sur Hong Kong est superbe en temps normal. Mais tout ce que les personnages peuvent apercevoir cette nuit-là est un paysage de désolation infinie, un chaos urbain abandonné s'étendant à perte de vue, là où autrefois brillait la mer... Le jardin d'acclimatation est constitué d'allées désertes, serpentant entre des cages de métal brûlant où des squelettes d'oiseaux en tous genres dardent sur les visiteurs des yeux éteints ; certains lancent des cris muets et se jettent sur les barreaux pour manifester leur hostilité et leur souffrance... Quoi qu'il arrive, le parc sera le théâtre de trois événements, que vous pouvez modeler à votre guise :

— Les PJ et Marion seront attaqués par des tueurs vêtus de noir et armés de fusils-mitrailleurs (course-poursuite dans les allées). Il s'agit des hommes de main de Yen-Vang, les mêmes

que ceux que les PJ ont aperçu lorsqu'ils accompagnaient Wong Phung dans Western District. Leur but est de supprimer les personnages, afin de consolider l'emprise et la présence de Métropolis sur le pic. Faire un prisonnier peut s'avérer utile (voir plus loin).

— Au détour d'une allée, les personnages découvrent un malheureux vagabond dénudé et cloué maladroitement à un arbre à l'aide de grossières aiguilles rouillées. Malgré ses blessures, l'homme est encore en vie; pour son malheur, Marion aura pitié de lui et s'en approchera. Il s'agit en vérité d'un Purgatide, échappé des Enfers où l'avait envoyé Wong Phung (ce détail a son importance). Il est parvenu à atteindre cette partie de Métropolis et à prendre possession du corps d'un des mendiants qui servent Yen-Vang, mais les hommes de ce dernier l'ont capturé et torturé pour leur simple plaisir, et l'esprit du damné est resté prisonnier de ce corps. Le Purgatide va feindre l'amnésie, mais une fois libéré, il prendra possession du corps de Marion. Il est possible que les PJ ne s'en aperçoivent pas tout de suite, peut-être mettront-ils le mutisme de leur compagne sur le compte de la tension nerveuse... Le Purgatide n'a aucune sympathie pour les personnages, mais il les suivra tant qu'ils ne lui demanderont pas de comptes, car il pense qu'ils représentent sa seule chance de quitter Métropolis. Toutefois, s'il comprend que les PJ ont été dupés par Wong Phung, il se rangera délibérément de leur côté.

— Les personnages sont interpellés par l'un des squelettes d'oiseaux prisonniers des grilles du jardin zoologique. Celui-ci connaît le nom de l'Azghoul (Yghzaahr) qui sert Yen-Vang, mais il réclame une vie pour prix de cette information. Il peut bien évidemment s'agir de celle d'un vagabond... (douloureux cas de conscience) ou de celle d'un prisonnier fait plus tôt.

● **Explication**. Les créatures qui peuplent le jardin zoologique de Yen-Vang sont en réalité des Erinyae, rendues inoffensives (?) par un traitement de son invention. Il n'en reste pas moins que si les PJ commettent l'erreur de leur rendre leur liberté, ils risquent de s'en mordre les doigts. Les créatures essaieront de les suivre lors de leur passage vers notre monde...

CARACTÉRISTIQUES

▶ Vagabonds

Modificateur au jet de Terreur : + 2

AGL	10 + 1d10	EGO	1d10
FOR	10 + 1d10	CHA	5
CON	10 + 1d10	PER	10 + 1d10
APP	4	EDU	-

Actions : 2
Bonus d'initiative : + 2
Bonus aux dommages : + 3
Résistance aux blessures
4 BS = 1 BL
3 BL = 1 BG
3 BG = 1 BM
END : 80

▶ Wong Phung

C'est un Licteur (non rebelle), voir page 144.

▶ Marion

Elle est possédée par un Purgatide, voir page 120.

▶ Yghzaahr

C'est un Azghoul, voir page 151.

▶ Les Erinyae

Ils sont décrits en page 148. Ceux de Yen-Vang sont légèrement modifiés et moins résistants que ceux qui gardent la citadelle du Démiurge, tenez-en compte.

▶ Les Zeloths

Voir page 152.

▶ Yen-Vang

Qu'il soit ou non un véritable dieu n'a pas vraiment d'importance : les personnages n'auront pas à l'affronter, et ne seraient pas, de toute façon, en mesure de résister à une telle confrontation. Ses pouvoirs sont laissés à votre discrétion ; on sait seulement qu'il possède un don d'ubiquité, et que cette aventure ne marquera pas, quoi qu'il arrive, sa véritable fin...
William et la voyante chinoise sont des humains inoffensifs ; priez pour eux.

Vengeance

Munis du nom de l'Azghoul, les personnages doivent retourner vers la demeure de Yen-Vang, s'y introduire... et prononcer devant le monstre l'unique mot susceptible de le neutraliser. A partir de cet instant, Yghzaahr sera à leur merci, et tenu d'obéir à leurs ordres, quels qu'ils soient. Le forcer à se jeter sur Yen-Vang serait une excellente idée. L'affrontement risque d'être extrêmement violent et le « dieu » changera plusieurs fois d'apparence dans une ultime tentative pour neutraliser son adversaire. La texture de la réalité environnante s'en trouvera sans nul doute affectée : les murs de la villa se gondoleront, des esprits avides de souffrance se presseront auprès des combattants pour tenter de se nourrir de leur émotions, des Zeloths et des mendiants affamés accourront pour dévorer le cadavre du vaincu, et des portes s'ouvriront vers d'autres mondes étranges... La meilleure chose qui puisse arriver aux personnages est de perdre connaissance, car leurs jets d'EGO pour cette scène seront assortis, au minimum, de modificateurs de -10... Lorsqu'ils reprendront connaissance, les PJ constateront que Yen-Vang a disparu et que de nombreuses créatures se repaissent du cadavre d'Yghzaahr...

La mort (ou la disparition) du dieu a permis l'ouverture d'une porte de Métropolis à l'Élysée (notre monde) à l'endroit même où les PJ avaient pénétré dans la Cité éternelle... Si les personnages ne pensent pas eux-mêmes à retourner vers la ville, les Erinyae du zoo pourront les mettre sur la voie (moyennant un autre sacrifice), à moins que l'ermite ne s'en charge lui-même. Le problème est que de nombreux mendiants, prisonniers de Métropolis, profiteront également de l'occasion pour retourner dans notre monde...

Le passage du retour s'effectue dans les mêmes conditions que celui de l'aller : hallucinations, bourdonnements, sensations physiques désagréables... Dès leur arrivée, les personnages se retrouvent face à face avec Wong Phung, qui pointe sur eux un Colt Commander (pour lui, le temps s'est écoulé extrêmement vite et il n'a attendu les PJ que quelques minutes). M. Phung explique aux personnages qu'ils en savent trop et ouvre le feu sans sommations. Si les PJ sont toujours accompagnés de Marion, le Purgatide se jettera sur le Licteur, et un nouveau combat aura lieu ; un combat auquel les PJ feraient mieux de ne pas prendre part. Le Purgatide, ivre de vengeance et indifférent aux coups portés, entreprend de déchirer à coups de dents la tête de son adversaire, qui n'a que le temps de revêtir sa forme originelle. Les voiles de l'Illusion, une fois de plus, se fissurent avec de petits craquements bleutés...

Épilogue

Derrière la porte de l'appartement de M. Phung, la vieille Chinoise attend, deux bidons d'essence à la main. Son regard brille d'un bref éclair de folie. Elle attrape l'un des personnages par le bras : « Toi mettre feu, lui dit-elle. Tout brûler ! » Elle lui tend un briquet : « Sinon plus avenir. Plus jamais. » Puis, lentement à cause de son grand âge, elle redescend les escaliers, puisque l'ascenseur est en panne. ■

Fabrice Colin
illustration : Rolland Barthélémy

Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

AD&D2 — Le Dieu



Cette saga, pour **aventuriers de niveau 6 à 9 et MJ expérimenté**, est le deuxième
Après *Naufrage au centre de la terre* (niv. 1 à 4, CB n° 83) et *Kabaal* (niv. 4 à 6, CB n°

Le coin du metteur en scène

Les noms et lieux de cette campagne sont tirés du monde de Paorn (*cf.* CB n° 74 à 81). Il est néanmoins possible d'adapter les événements présentés à un autre univers médiéval-fantastique. Quoi qu'il en soit, si vous jouez déjà dans Paorn, nous vous conseillons de consulter les numéros 76 (provinces, politique et religion du Salthar) et 77 (hauts lieux du Salthar, ville de Krönberg). Avant d'aller plus loin, relisez les encadrés parus dans le scénario *Kabaal* (CB n° 85) : historique de Kabaal, la légende du Dieu mort, comment utiliser les jets de compétences.
Les abréviations employées dans le texte sont : Guide du Maître (GdM), Manuel des Joueurs (MdJ), Bestiaire monstrueux (BM), Bestiaire des Forgotten Realms (BFR), jet de sauvegarde (JdS).

Jouez en musique !

Pour certaines scènes de l'aventure, une note signalée par le dessin ♪ vous indique le style de musique à employer comme accompagnement sonore, ainsi que le nom du disque et du morceau qui ont servi de référence. Il vous suffit alors de passer ce morceau au moment indiqué... et de vous laisser emporter par les sensations qu'il suggère. Pour faciliter vos descriptions, vous trouverez aussi des textes en italique à lire (ou à paraphraser) à vos joueurs pendant que la musique passe. Ce second volet des Chroniques du Chaos exploite quatre nouveaux disques : la BO de *Conan le Barbare*, *Indiana Jones et la dernière croisade*, *Predator II* et *Atlantis*. Si vous n'arrivez pas à vous procurer ces disques, n'hésitez pas à remplacer les morceaux choisis par d'autres dont le style musical correspond aux scènes concernées.

Épisode Un

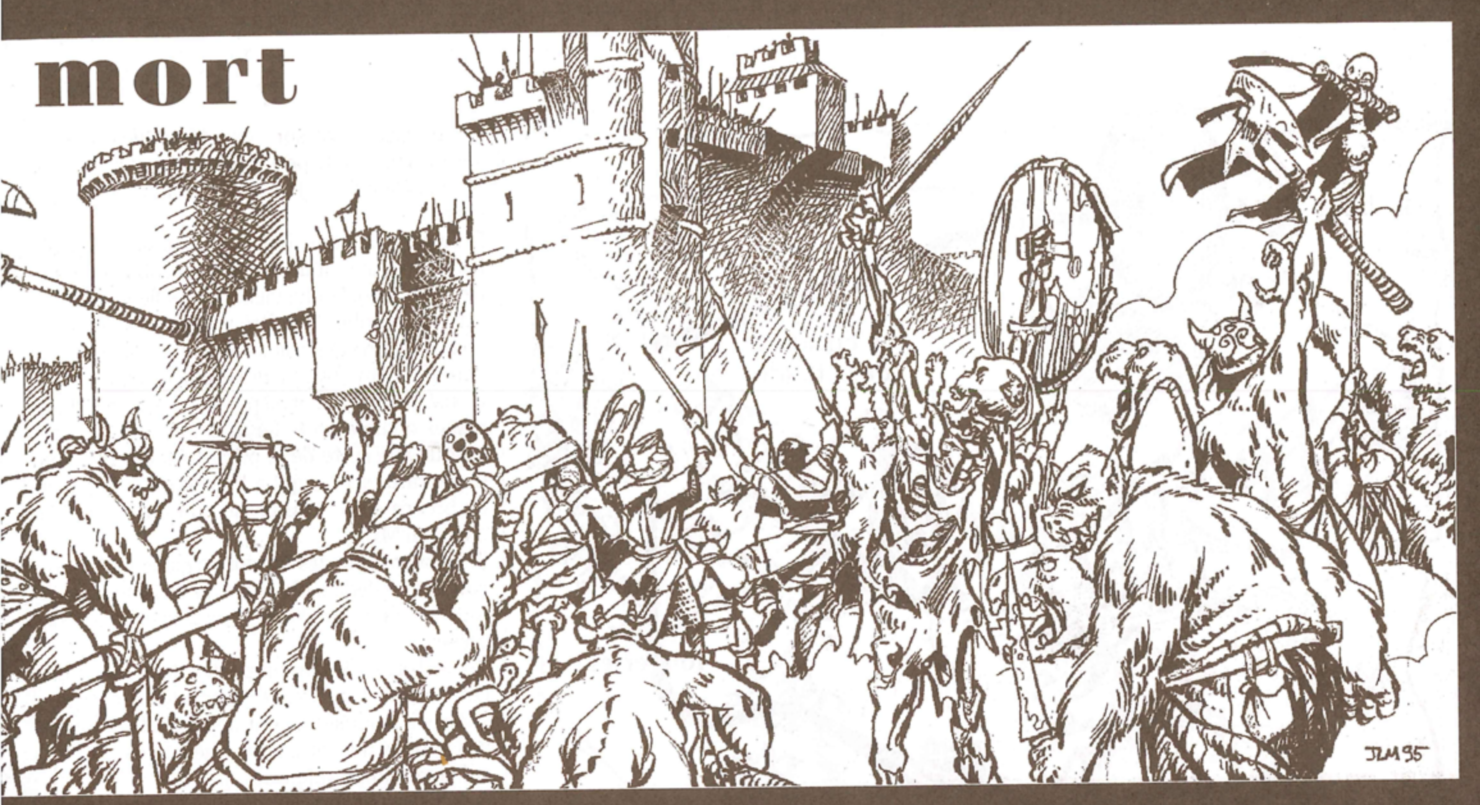
À la poursuite de la légende !

Le conseil des héros

♪ **Ambiance héroïque/Conan I : Anvil of Crom** (ignorez la première minute de commentaires et passez directement à 1.05 mn). *Le soleil jette ses derniers rayons sur les tours de la Citadelle du Matin. Postés aux remparts, les défenseurs du Salthar observent avec appréhension l'armée du démon Azroliark dont les multiples feux de camp commencent à trouer la pénombre.*
L'armée du Chaos s'est massée au pied des murailles, comme la première vague d'un raz de marée venue lécher la base d'une digue. Sur le visage des défenseurs se lit une sourde anxiété. Combien de temps pourront-ils tenir face aux légions infernales ? La lune pleine se lève à l'est. Soudain, des milliers de hurlements barbares, jaillis de gosiers inhumains, couvrent la plaine d'une clameur à glacer le sang des plus braves. L'heure de la Deuxième Chronique du ChaOs vient de sonner!

Au cœur de la forteresse, un conseil de guerre se tient dans une salle secrète. Le roi Drogon est là, visiblement affaibli par ses récentes épreuves, mais affichant une froide détermination. Autour de lui, sont rassemblés les derniers héros du Salthar : nobles rescapés du massacre de Krönberg et champions qui ont spontanément rallié la Citadelle du Matin. A côté du trône se tiennent le sage Kwalish et le prince des Lutins, l'énigmatique Marquis d'O. Drogon salue ses alliés d'une voix ferme, puis invite le Marquis d'O à faire un bref rappel de la situation actuelle.
« La conjoncture est plus que délicate, annonce ce dernier d'un ton grave. L'attaque fulgurante des légions d'Azroliark ne nous a pas permis d'organiser une défense active, et le royaume est à présent entièrement entre leurs mains. Curieusement, le Prédateur des Ombres semble agir sans stratégie : ses mêlées sont de véritables boucheries où il tue sans relâche, tandis

mort



volet des *Chroniques du ChaOs.*
85), elle emportera vos joueurs dans un tourbillon d'aventures… et en musique !

que Kabaal, la hache maudite, fait grossir le flot de ses hordes de morts-vivants. Les défenseurs de la Citadelle peuvent certes espérer opposer une solide résistance, mais ils ne doivent pas se faire d'illusions. Un assaut massif lancé par l'armée du Prédateur finira tôt ou tard par avoir raison des troupes de Votre Majesté. Plus grave encore, le Chaos semble s'étendre aux autres royaumes de Paorn. Les dieux eux-mêmes ne répondent plus à leurs serviteurs, tandis que les enchantements divinatoires et l'ensemble des sortilèges de localisation ne fonctionnent plus. Tout ceci ne peut être que lié à l'ascension du Dieu mort, cette mystérieuse divinité qui a manqué ouvrir les Portes des Enfers, il y a encore peu. Azroliark est-il son émissaire ? Quel plan se cache derrière tout ceci ? C'est à nous de le découvrir… »

Le roi Drogon prend à son tour la parole : « Nobles vassaux et compagnons, le moment est venu de vous faire une importante révélation. Juste avant qu'Azroliark n'envahisse Krönberg, un Elfe s'est présenté au palais. Il était recommandé par Valmyr, l'un de nos vieux seigneurs marchands en qui j'ai toute confiance, aussi lui ai-je accordé une audience. Cet homme m'a donné son nom, et mes talents de prescience m'ont assuré qu'il ne mentait pas : il s'agissait d'Ermold le Noir en personne ! »

Cette révélation provoque aussitôt de nombreux remous dans l'assistance. Honni par les uns, encensé par les autres, Ermold le Noir est un magicien mythique, un personnage fantasque et imprévisible qui parcourt le monde en notant ses impressions. Chacun des PJ a lu, au moins une fois dans sa vie, l'un de ses célèbres *Carnets de voyage*. On raconte que ses révélations, faites sur le ton de la badinerie, ont fait trembler plus d'un royaume !

« Ermold, reprend Drogon, a prétendu détenir une solution face à la menace que représente Kabaal. Il a alors évoqué l'influence des astres et des dieux d'Ysgaard, avant de réclamer une charge de Grand Astronome, le libre accès aux Archives secrètes du palais, la disposition de l'Atelier de fonderie royale, ainsi que le grade de Grand Capitaine des artilleurs du Salthar ! Hélas, je n'ai guère eu le temps de réfléchir à ses prétentions : le Prédateur des Ombres lançait son raid sur la capitale au même instant, et la suite des événements nous a séparés. Ermold le Noir est aujourd'hui notre seule piste d'espoir, et j'ai décidé d'envoyer un groupe de héros à sa recherche… »

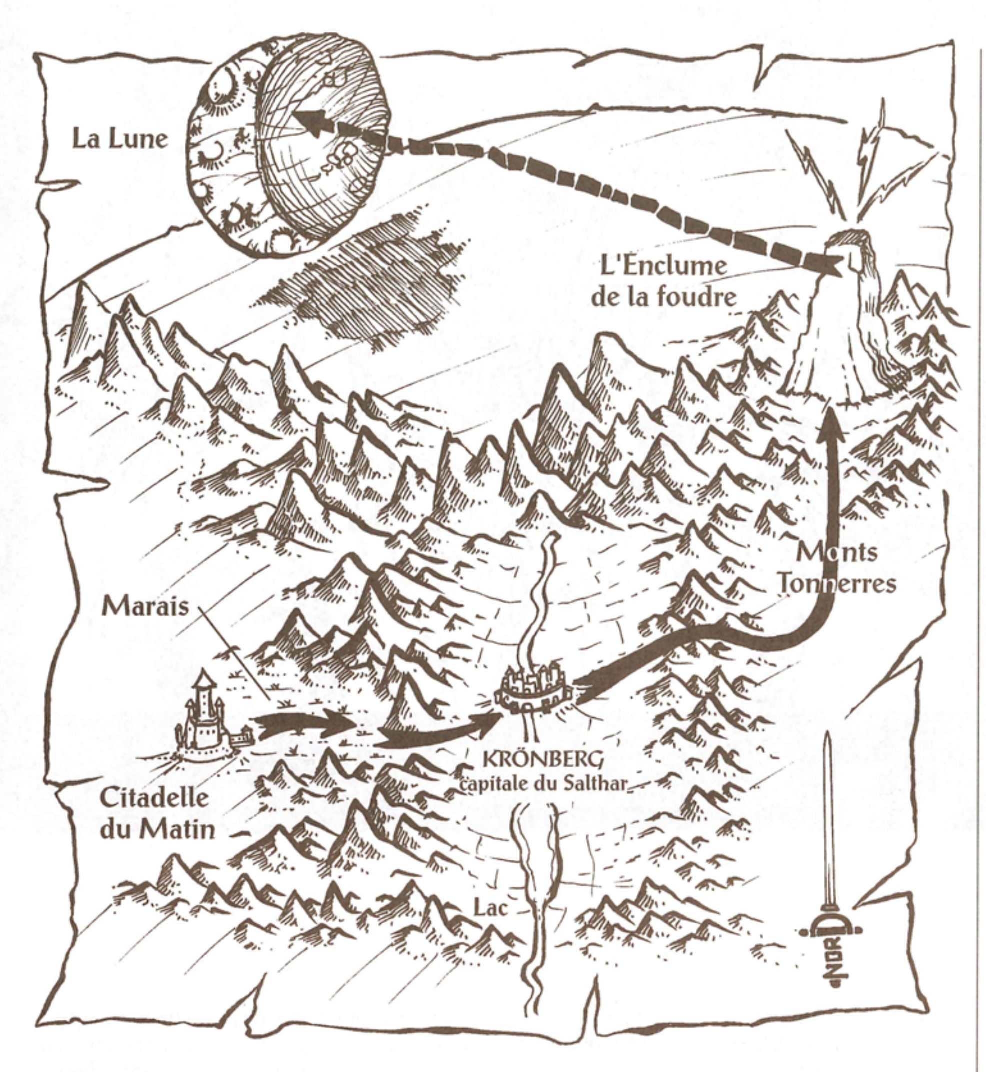
Ayant fait amplement la preuve de leur courage et de leur détermination dans le premier volet de cette campagne, les PJ vont tout naturellement être désignés pour accomplir cette nouvelle mission.

Le Chemin des magiciens

♪ **Ambiance mystérieuse/Indiana Jones III, 6 : No ticket.** *Kwalish, le maginventeur, vous guide jusqu'à une salle voûtée ressemblant à une crypte. Les torches projettent aux murs des ombres inquiétantes. C'est ici qu'il a rassemblé ses parchemins les plus précieux et qu'il fourbit des armes secrètes. Kwalish vous fait signe de vous installer confortablement, et commence à exposer son plan…*

Localiser Ermold par des moyens magiques est une entreprise vouée à l'échec (comme on l'a vu, la « sorcellerie de localisation/divination » ne fonctionne plus). Il faut donc commencer par enquêter auprès de son ami Valmyr, le seigneur marchand, qui est resté à Krönberg. Le problème actuel est de pouvoir quitter discrètement la Citadelle du Matin. Au dehors, l'efficacité du siège est telle que même les pigeons voyageurs ne parviennent plus à passer (patrouilles volantes de gargouilles, nécromants avec sorts de détection, etc.). Heureusement, en consultant la bibliothèque du château, Kwalish a découvert l'existence d'un antique passage souterrain reliant la Citadelle du Matin au marais du Long Cheminement, quelques kilomètres à l'est. Une fois sortis des marais, il suffira de faire route vers le nord pendant une semaine pour atteindre Krönberg, la capitale du Salthar.

Kwalish précise qu'on sait peu de choses sur le passage souterrain lui-même, sinon qu'il s'appelle le Chemin des magiciens, et qu'il constituait une sorte de passage initiatique à l'époque où le roi-sorcier Kopah-Kath régnait sur la Citadelle. Après les préparatifs, il confie aux PJ 8 potions et 4 parchemins (au choix du MJ), ainsi qu'une Clochette d'appel (« Faites-la tinter sept fois lorsque vous serez auprès d'Ermold, elle me transportera aussitôt jusqu'à vous ! »). Puis, il les guide dans les tréfonds de la citadelle. Après leur avoir fait parcourir un dédale de couloirs secrets et d'escaliers dérobés, Kwalish les fait pénétrer dans une sorte de cachot dépourvu de portes. La margelle d'un puits se trouve au centre de cette pièce. ▷



1) Le puits. Il a une profondeur d'environ 18 mètres et il en émane une atroce odeur de charogne. Il faut descendre avec une corde. En bas, le sol est plutôt mou : il est jonché de cadavres décomposés de détenus morts ! Sous ce tapis de chair putréfiée se trouve une dalle dont la structure est différente de celle du reste du puits : il s'agit d'une trappe. Un glyphe est gravé dessus, que les PJ vont devoir casser (CA -2, 150 pv). Attaquer le glyphe de cette manière provoque son déclenchement (choc électrique, Dg 1d20). Mais les PJ ne penseront peut-être pas tout de suite à regarder sous les cadavres, car une fois au fond du puits, ils remarqueront un passage qui s'enfonce vers l'est.

2) Le couloir aux armes. Les PJ s'engagent dans un couloir dont le sol est jonché de vieilles armes et armures. Quelques ossements sont encore visibles, comme si ce lieu avait jadis été le théâtre de quelque combat. Il est toujours occupé par un Cube gélatineux. Pris dans le Cube : un bouclier anti-missile magique, et un espadon Tueur de Géant.

3) La sphère infernale. Au centre de la pièce se trouve un pentacle gravé dans la pierre, au-dessus duquel brille un globe lumineux de couleur changeante qui tourne en permanence sur lui-même. A l'extrémité de la pièce, il y a une porte de métal (fermée).

Dès qu'un PJ pénètre de plus de quatre pas à l'intérieur de la pièce, la rotation du globe s'accélère, tandis qu'il vire au rouge et décoche un trait lumineux (Dg 1d6, quatre traits par round). S'il est la cible d'une attaque magique, il se mue instantanément en une sphère métallique dotée d'une sorte de petit canon qui projette des « boules d'électricité » (Dg 1-12) en direction de ses assaillants, tant que ceux-ci restent dans la pièce ou à portée de sort. Le seul moyen de vaincre la sphère est d'utiliser un miroir ou le bouclier magique réfléchissant (voir salle 2). Dès le premier trait de feu ricochant dans sa direction, la boule de métal explose, projetant des éclats meurtriers autour d'elle (Dg 3-30, JdS 1/2).

4) Le couloir aux reflets. La porte de métal est également protégée par un glyphe (draine tous les pv -1d4). Derrière, un long couloir mène vers l'est, jusqu'au moment où le PJ qui est en tête remarque devant lui une silhouette qui bouge comme lui et lui ressemble en tous points. En s'approchant, il découvre l'encadrement d'un miroir qui va d'un mur à l'autre du couloir et du sol au plafond, et que c'est sa propre silhouette qu'il a vue ! C'est du moins ce qu'il peut croire… En fait, une membrane simulant l'aspect d'un miroir a été tendue en travers de l'encadrement, et la silhouette est un Fantôme ! En faisant éclater la membrane, il englue son adversaire (-4 en CA).

Les personnages pénètrent ensuite dans une pièce dont le sol se dérobe sous leurs pieds dès qu'on atteint la porte (factice) qui se trouve sur le mur du fond. Ils chutent alors de six mètres (Dg 1-10) sur un tas de cadavres putréfiés tenant des sacs d'or (20 000 fausses PO). Un Ver de galerie vit sous ces dépouilles. Les PJ seront sans doute perplexes, et devront retourner vers le puits (1) pour y chercher le passage caché.

5) La salle de culte. Une fois le passage dégagé, les PJ découvrent un escalier en colimaçon qui descend jusqu'à une vieille chapelle du Chaos. Une vieille robe de prêtre y traîne encore. Quiconque la revêt sera aussitôt comprimé jusqu'à l'étouffement (traiter le vêtement comme un monstre avec CA2 et 50 pv ; on peut s'en débarrasser comme on le ferait d'une Strige). Une vasque au centre de la pièce contient une eau d'une rare pureté, qui a le pouvoir de révéler de brèves scènes du passé ou de l'avenir (au choix du MJ).

6) Le labyrinthe des illusions. Quand les PJ parcourent ce dédale obscur, tirez 1d10 tous les 5 rounds : sur un résultat de 1 ou 2, une illusion est créée.

A. Nord ouest : le labyrinthe des Remords. Dans cet endroit, les PJ sont confrontés à des personnes auxquelles ils ont déjà eu affaire par le passé dans des situations « négatives » (mort, vol, agression, tromperie…).

B. Nord est : le labyrinthe des Douleurs. Toutes les illusions sont de type « pièges mécaniques ».

C. Sud est : le labyrinthe des Brumes. Les murs de cette zone projettent des images de la Cité des Brumes, dans les profondeurs de l'Océan vert (*cf. Kabaal* CB n° 85). Ces scènes sont très brèves et quand elles disparaissent, 1d4 Striges jaillissent des parois (BM p. 276).

D. Sud ouest : le labyrinthe vivant. Toutes les illusions sont de type « monstres ».

Outre les quartiers, le labyrinthe recèle quelques particularités :

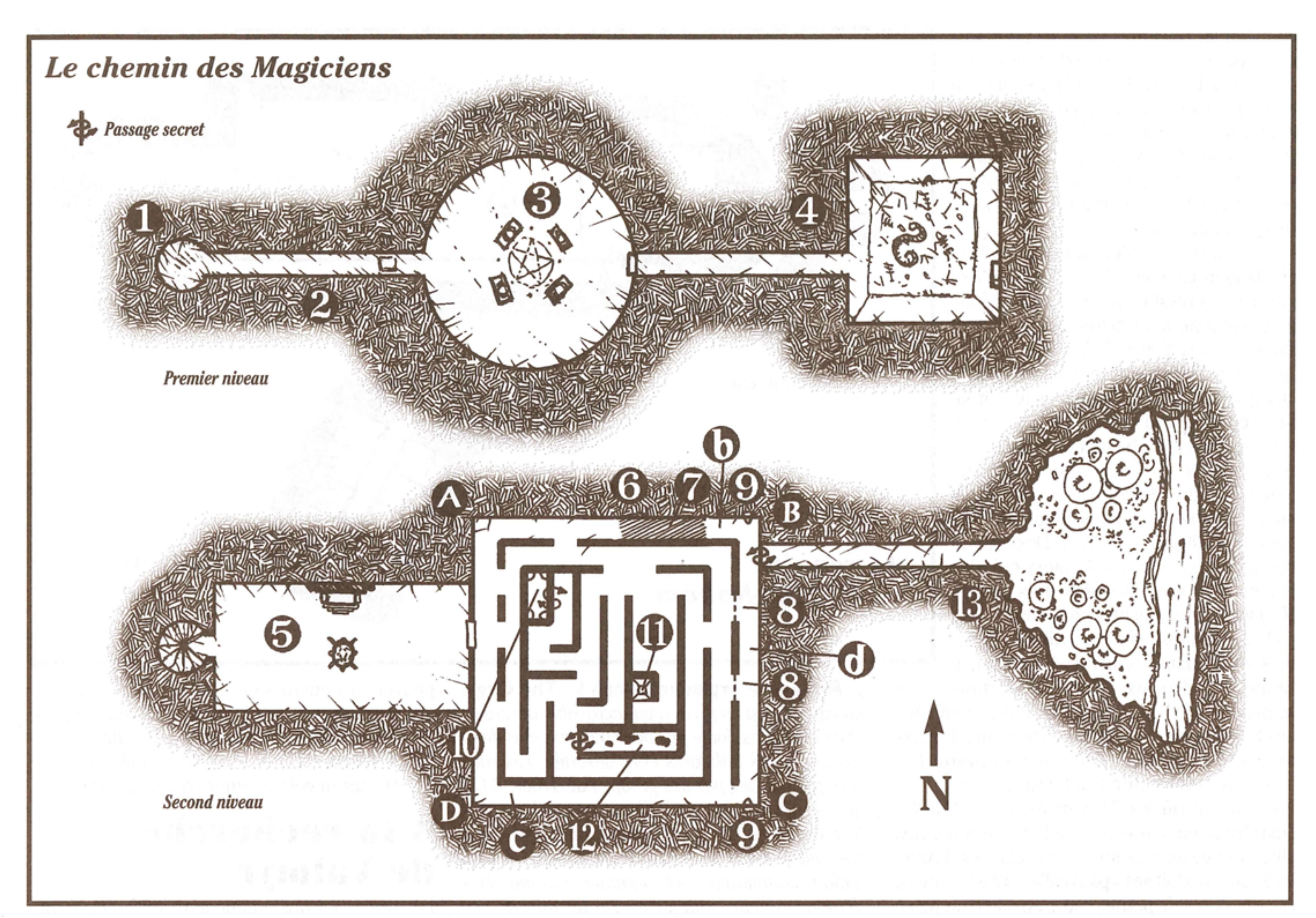
7) Le couloir de la téléportation. Lorsqu'un PJ passe le point **(b)**, tout ce qui se trouve à l'intérieur de la zone hachurée sur le plan est immédiatement téléporté en **(c)**.

8) Les grilles de feu. Ces grilles magiques luisent dans la pénombre. Leurs barreaux de feu infligent des blessures terribles aux inconscients qui les empoignent (Dg 4d10). Au-dessus de chaque grille est gravé : « La Peine permet le passage ». Cette maxime n'est pas une invitation à se carboniser les mains en saisissant les grilles, mais à utiliser le bon liquide en salle 10.

9) Les bouches de feu. Elles crachent des éclairs électriques (Dg 3-18) sur quiconque pénètre dans le couloir par le sud. Un sort permanent d'Antimagie se trouve au point **(d)**, au milieu du couloir.

10) La salle secrète. Dans cette pièce se trouvent quatre vasques ensorcelées, contenant chacune un liquide. La première est remplie de sang ; la seconde est surmontée d'une statue de dragon crachant de l'eau bouillante ; la troisième d'une statue représentant une femme en train de pleurer (la « Peine » !). Si l'on y trempe les mains, celles-ci se recouvrent aussitôt d'un film transparent protégeant des flammes (efficacité 5 rounds, renouvelable). On peut ainsi soulever ou tordre les grilles selon les méthodes classiques. La quatrième vasque contient une sorte de glu noirâtre particulièrement inflammable (dégâts dus au feu multipliés par 3) et qui a la fâcheuse propriété d'être très difficile à enlever.

11) La demeure de l'Esprit. Au fond de ce puits profond de deux mètres coule une eau vive qui se jette sans doute dans le fleuve, mais les ori-



fices d'évacuation sont trop étroits pour être empruntés. Un Esprit des eaux vit là (*cf.* BM p. 90).

12) La crypte de Kopah-Kath. Jadis, le roi-sorcier Kopah-Kath découvrit au cours d'une expédition dans l'Océan vert un puissant objet magique : la Main de Tatsokaï (*cf.* ci-dessous). Incapable de découvrir ses secrets de son vivant (la Main ne peut pas fonctionner sans un cœur de démon), il prolongea son existence en devenant un Revenant. La crypte contient le grimoire détaillant ses recherches, la Main et Kopah-Kath. Le médaillon qu'il porte autour du cou permet de pénétrer dans le couloir des boules d'énergie sans les déclencher. Une inspection minutieuse des murs permet de découvrir, en **(e)**, un dessin représentant le médaillon. Il suffit d'appliquer le bijou à cet endroit pour ouvrir le passage. Grilles et bouches de feu sont alors désactivées.

13) La rivière. Un long couloir aux dalles glissantes descend en pente raide vers l'est. Les PJ débouchent dans une grotte où poussent des champignons géants (plus de trois mètres de haut). Face à eux rugit une rivière souterraine. Les personnages peuvent éventuellement abattre quelques champignons et prendre place à l'intérieur de leurs chapeaux.

Attention : abattre des champignons soulève un nuage de spores. Tout PJ ratant un JdS contre la maladie contractera l'allergie éternuante d'Expector, qui ne produit ses effets que lorsque sa victime fait d'importants efforts. En l'occurrence, tout 20 naturel réalisé en combat entraînera une crise d'éternuements incontrôlables, faisant automatiquement échouer l'attaque. Les effets de cette affection dureront tant que la victime n'aura pas été soignée (sort de Guérison seulement).

La Main de Tatsokaï

Œuvre du Titan d'Éther Tatsokaï, la Main est un épais gantelet de métal incrusté de rouages complexes, de runes et de pierres précieuses. Elle s'adapte à tout porteur (taille de Titan à Gnome !), et présente un espace permettant d'y incruster un demonomikon (un cœur de démon) indispensable à son fonctionnement. Cet espace est vide actuellement. L'objet complet permet d'utiliser la technomancie : une « technologie instantanée » qui reproduit les effets des sorts mémorisés. Le magicien peut ainsi jeter un sort sans l'effacer de sa mémoire. Pour fonctionner, la Main utilise l'énergie vitale du porteur et ne fait pas appel à la magie (ce n'est donc pas un objet « magique »).
La Main vampirise 1d10 pv à son porteur par niveau du sort lancé.
Ex : Dorian a mémorisé Boule de feu, le sort de niv. 3. Il le lance en utilisant la Main de Tatsokaï : il perd donc 3d10 pv, et produit une boule de feu sans pour autant effacer le sort de sa mémoire.
La Main contient 66 charges et ne peut pas être rechargée.
JdS : Métal dur à +6. Valeur 6000 PX.

Après un trajet dans l'obscurité qui paraît durer des heures, le flot se calme progressivement et les PJ voient poindre devant eux la lueur du jour. Bientôt, l'odeur caractéristique des marécages leur annonce qu'ils arrivent dans un nouvel environnement…

Le marais du Long Cheminement

♪ **Ambiance sinistre et mélancolique/Conan, 4 : Column of Sadness.** *Alors que vos embarcations glissent lentement sur les eaux grises recouvertes de végétaux en décomposition, vous pénétrez dans le marais du Long Cheminement. Celui-ci vous apparaît comme une masse d'eau stagnante, qui s'étend à perte de vue. La rivière s'y divise en de multiples ruisseaux et ruisselets, qui aboutissent à des bras morts ou à des mares bordées de buissons épineux.*

La végétation, particulièrement dense, rend difficile la progression. Les « berges », recouvertes de joncs coupants ou de buissons épineux, sont peu praticables. Laissez les PJ patauger un peu dans les méandres du marais. A titre indicatif, voici quelques événements susceptibles de survenir au cours de leur dérive sur l'eau…

— Les PJ découvrent un banc de terre ferme. C'est en fait un îlot sur lequel se dresse un petit temple de la Loi. Un ermite qui vit là tente désespérant d'instaurer un ordre naturel dans le chaos végétal qui l'entoure. La démesure de la tâche qu'il s'est fixé lui a fait quelque peu perdre la raison. Bien que méfiant, il accueille les PJ si ceux-ci se montrent respectueux. Il peut alors ▷

leur donner quelques conseils pour survivre dans le marécage (distinguer un arbre à pain d'un Furoncle vaseux, ou repérer les végétaux dont l'écorce retient l'eau pure), et surtout 3 Baies sacrées (équivalent chacune à un sort de Guérison). Il leur indique aussi comment on peut venir à bout du Grand Ver, un monstre qui hante le marais.

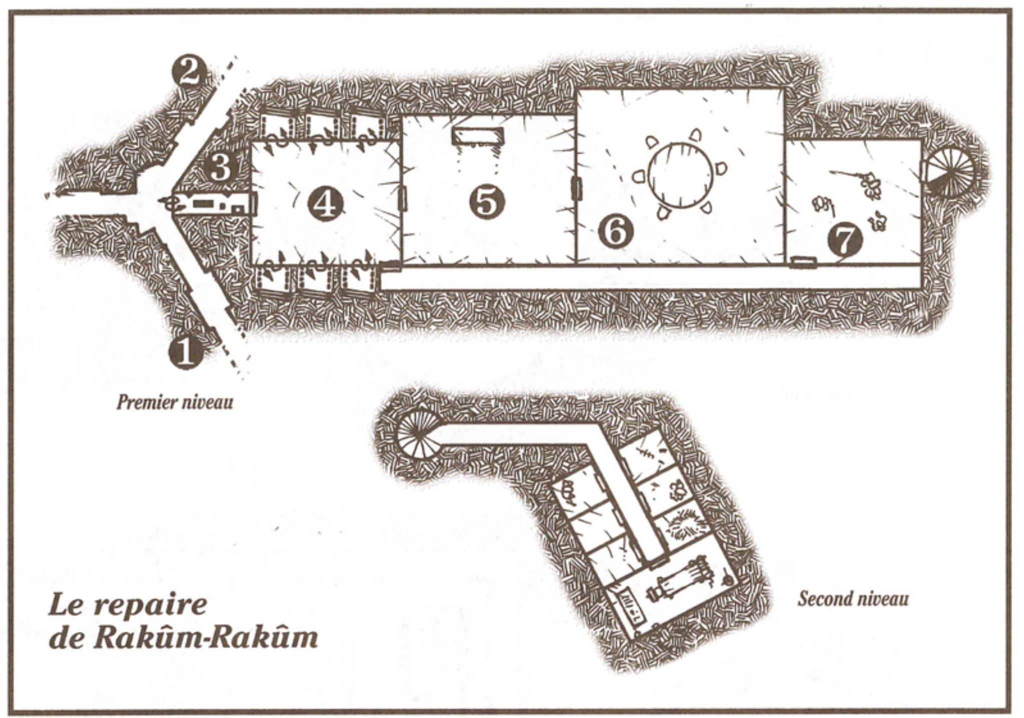
— Le cours d'eau suivi par les PJ se rétrécit dangereusement, jusqu'à être barré par une impressionnante masse végétale dans laquelle il va falloir se frayer une route à coups d'épée. Cela va déclencher l'éclatement de nombreux spores hallucinogènes. A vous d'imaginer les situations cocasses ou dramatiques que peuvent entraîner ces hallucinations.

— L'embarcation s'enlise. Les PJ qui sautent à l'eau afin de la dégager sont également victimes de sables mouvants ! Ils devront multiplier les jets de Dextérité et de Force pour s'en sortir, alors que des Fongus phycomides des marais (BM p. 102) vivent justement à proximité.

— Les Horrifios sont une tribu de Farfadets vivant dans les marais. Leur chef, le Grand Farfadeur, est un allié du Marquis d'O et se propose de les guider jusqu'à la terre ferme. Les PJ pourront ensuite prendre congé de leurs minuscules guides, qui leur indiqueront la meilleure route conduisant à Krönberg.

Au moment où les PJ vont bientôt atteindre l'extrémité du marais, ils sont attaqués par des alligators géants. Ce sont des créatures d'Azroliark, qui en a fait ses « patrouilleurs des marais ». Ils sont dotés de petites tours en osier, un peu à la manière d'éléphants de combat, à l'intérieur desquelles ont pris place quatre féroces créatures armées d'arcs et de cimeterres (des Batrasogs). Trois Patrouilleurs se lancent à la poursuite des PJ. Le combat semble inévitable !

Au plus fort de l'affrontement, le Grand Ver surgit brusquement au centre de la mêlée et aspire un Patrouilleur en guise d'amuse-gueule. Le Grand Ver est un assemblage d'anneaux visqueux sans réelle consistance, mais dont l'une des extrémités est une bouche à l'aspect terrifiant. Le seul moyen d'abattre cette créature consiste à lui grimper sur le dos (jet sous Dextérité ou Acrobatie) et à lui planter une lame entre les deux minuscules oreilles qui dépassent de sa tête. Les indications de l'ermite pourront se révéler fort utiles à ce moment du combat.



Le repaire de Rakûm-Rakûm

La capitale du Chaos

Le voyage vers Krönberg dure plusieurs jours. Le Chaos règne en maître dans la région, et les troupes du démon sont à la fois partout et nulle part… Une fois les montagnes passées, les PJ redescendent vers la vallée du Linamaz et la capitale.

Krönberg était avant-guerre une ville riche, prospère, mais les choses ont bien changé depuis la déposition et la fuite du roi Drogon… C'est l'Archi-Troll Gobraz qui tient aujourd'hui le rôle de gouverneur. Une fois qu'ils ont passé les portes de la ville (il n'y a plus aucun contrôle à ce niveau), les PJ découvrent un spectacle propre à leur inspirer une vive inquiétude.

♪ **Ambiance orgiaque/Conan 9 : The Orgy.** *La capitale est en proie à un incroyable désordre, et ce n'est sans doute pas pour rien que plus de la moitié de ses habitants l'ont désertée. Les rues sont parcourues par des groupes de Trolls, d'Orques et de Gobelins qui n'hésitent pas à s'entretuer. Il n'est par rare de découvrir, au détour d'une rue, une place transformée en charnier. Les exécutions sommaires sont monnaie courante. Des démons mineurs sont juchés sur les toits de certaines maisons et jettent en ricanant des pavés et des tuiles sur les rares passants ahuris, tandis que des Ogres titubant et enlaçant des succubes, démolissent les portes des tavernes à coups de poing et boivent dans le crâne des tenanciers peu coopératifs…*

Cette agitation cache, pourtant, une activité beaucoup plus ordonnée, qui trouve pour l'instant sa place dans les égouts et souterrains de la capitale. Profitant de la disparition de toute forme d'autorité, la Rüll (la mafia naine) est sortie de l'ombre et a commencé à étendre son pouvoir. Certains quartiers sont déjà plus qu'efficacement contrôlés par ses membres.

C'est dans ce climat d'extrême confusion que les PJ se mettent à la recherche du marchand. Ils vont, dans un premier temps, éprouver quelques difficultés à localiser l'hôtel particulier de Valmyr, situé en bordure du lac. Les volets sont clos et personne ne répond quand on tambourine à la porte. Si les PJ interrogent les voisins du marchand, ils n'obtiennent, au mieux, que des réponses évasives et contradictoires. En effet, vu le climat qui règne à Krönberg, personne ne se soucie réellement de ses voisins. Pour certains, Valmyr est en voyage, pour d'autres, il a simplement quitté la capitale, pour d'autres enfin, il serait claquemuré chez lui. Personne ne lui connaît d'amis.

Si les PJ investissent la maison, ils trouvent les cadavres d'une demi-douzaine de domestiques égorgés dans leurs chambres. Le bureau de Valmyr offre un spectacle de désolation : les meubles ont été saccagés et des centaines de parchemins jonchent le sol. En fouillant, les PJ peuvent découvrir sous un amas de parchemins une dague à poison en obsidienne, dont la lame est remarquablement gravée. A l'évidence, Valmyr a disparu, et c'est nanti de ce seul indice que les PJ vont devoir se muer en enquêteurs…

A la recherche de Valmyr

Les armes en obsidienne sont loin d'être courantes. En interrogeant un spécialiste (soldat, forgeron), les PJ peuvent apprendre que seuls trois artisans sont susceptibles d'avoir fabriqué la dague : Maestro Fizzicatto, Hagen le Rouge et Dame Gangrelle.

— Maestro Fizzicatto est un Lutin klok'tomte (Brownie) qui vit dans le quartier est. Grand maître des artifarces & attrapes, ex-fournisseur officiel des espions du roi, il n'a plus guère de travail ces temps-ci. Il tentera de revendre tout et n'importe quoi aux PJ (surtout des « gadgets » périmés), mais il n'a pas forgé la dague.

— Hagen le Rouge est décédé il y a trois jours, lorsqu'une bande de Kobolds fous furieux ont dévasté sa forge. Il est mort en jurant qu'on reviendrait le venger. Séduits par cette idée, les Kobolds ont décidé de s'installer chez lui. Ils ont rebaptisé l'endroit « Chez Hagen le Sanguinolent » et l'ont transformé en véritable place forte piégée (trappes, plafonds qui tombent, outres explosives, pièges à fléchettes, etc.) en attendant les visiteurs.

— Dame Gangrelle est une demi-ogresse pléthorique qui a pignon sur rue à Krönberg, malgré son ascendance manifestement humanoïde. C'est bien elle qui a fabriqué la dague, mais il n'y a que deux manières de lui arracher ces informations : par l'amour ou par la force (ces deux notions n'étant d'ailleurs pas forcément très éloignées…). La dague appartient à un Nain nommé Rakûm-Rakûm, qui habite en bordure du Quartier sombre.

Une fois en possession de ces informations, les PJ vont pouvoir se rendre jusqu'à la maison de Rakûm-Rakûm. Un interrogatoire habilement

mené permettra d'apprendre que le Nain a une activité plutôt nocturne, et qu'il reçoit du monde à toute heure du jour et de la nuit. S'introduire chez Rakûm-Rakûm ne fournit pas plus de renseignements. En revanche, une filature discrète du Nain permettra de se rendre compte qu'il s'absente régulièrement de chez lui, emprunte une série de ruelles et finit par disparaître au fond d'une impasse sans laisser de trace...

Rakûm-Rakûm est un membre important de la Rüll. Tous les soirs, il se rend à une réunion secrète au cours de laquelle il rencontre d'autres responsables du Poulpe (surnom de la Rüll), afin de débattre des affaires du jour. Rakûm-Rakûm a été chargé de l'enlèvement du marchand Valmyr, car celui-ci n'avait pas payé ses dettes. En effet, la Rüll lui a vendu d'importants stocks de poudre-tonnerre, un explosif rarissime très instable et hors de prix fabriqué par les ingénieurs nains. Valmyr, qui a passé toutes ses commandes pour le compte d'Ermold est bien incapable de régler la créance, et encore moins d'indiquer où se trouve la marchandise (voir plus loin). Les hommes de main du Poulpe le gardent pour l'instant dans une de leurs prisons, avant de décider de son sort.

C'est en suivant Rakûm-Rakûm que les PJ peuvent retrouver la trace de Valmyr. L'un des murs de l'impasse dont il est question plus haut est en fait un passage secret pivotant qui mène à l'intérieur d'une maison vide. Au centre de cette bâtisse se trouve un puits qui permet d'accéder à une série de galeries menant à un lieu de réunion secret.

Le repaire de Rakûm-Rakûm

Une fois descendus dans le puits, les PJ arrivent à une patte d'oie. Le chemin de droite (1) est équipé d'un piège à pointes empoisonnées qui jaillit du mur (Dg 2-8). Le chemin de gauche (2) entraîne vers un écrasement inévitable (bloc de pierre pivotant; Dg 2-20).

Entre ces deux chemins se trouve un passage secret qui permet d'accéder à une petite salle (3) vide, à l'exception d'une table, de quelques chaises et d'un râtelier d'armes. Cette pièce est toujours inoccupée, sauf lorsque Rakûm-Rakûm est en réunion avec ses compères. Dans ce cas, quatre Nains (voleurs de niveau 6) y montent la garde. En d'autres circonstances, ces gardes se tiennent dans la salle 7, dont l'aménagement est identique.

La salle (5) ne contient rien d'autre qu'une grande armoire, à l'intérieur de laquelle sont rangées des toges et des cagoules (les tenues que revêtent les Nains lorsqu'ils se réunissent, la force du Poulpe reposant sur le secret). Les cinq autres maîtres de la Rüll arrivent à tour de rôle par des couloirs différents qui aboutissent tous dans la salle (4). L'idéal consistera pour les PJ à ce que l'un d'eux se déguise et prenne la place d'un des membres du Poulpe et oriente les discussions sur le sort de Valmyr. Beaucoup d'habileté et de roleplaying seront nécessaires pour apprendre que le marchand est en fait détenu un peu plus loin.

(6) C'est la salle des débats. Une simple table ronde et des chaises. Un plan de Krönberg est cloué au mur. De lourds candélabres en fer forgé éclairent chichement la pièce, achevant de lui donner un air de mystère et de complot.

Dans la pièce (7) se tiennent les gardes chargés de surveiller et de nourrir les prisonniers. Lors des réunions, ils se postent dans la salle 3.

Une série d'escaliers en colimaçon mène aux prisons : quatre cellules, dont deux sont occupées. Valmyr est dans l'une d'elles. Il est en mauvais état, mais peut encore parler. L'autre détenu est un assassin qui purge une peine de détention pour insubordination. Il n'est pas évident que sa gratitude envers ses libérateurs adoucisse sa soif de meurtre...

A l'extrémité du couloir, se trouve une salle de torture parfaitement équipée. Des provisions sont entassées dans un coin.

Les confessions d'un marchand

Valmyr va raconter toute l'histoire aux PJ. Son vieil ami Ermold est venu le trouver il y a quelques semaines, et semblait fort agité. Il déclarait être sur une affaire d'importance et sollicitait un rendez-vous avec le roi Drogon. Hélas, cette audience tourna court : Krönberg envahie par des hordes barbares, Ermold regagna au plus vite son domaine secret au cœur des monts Tonnerre. Le magicien chargea néanmoins Valmyr de le fournir en métal et en poudre-tonnerres, dont il avait des besoins considérables. Ces matériaux devaient être acheminés jusqu'à un certain défilé au pied des monts Tonnerres, où des alliés d'Ermold en prendraient livraison. Pendant un temps, Ermold paya rubis sur l'ongle, mais les choses se compliquèrent quand le dernier paiement n'arriva pas jusqu'à Krönberg. Valmyr fit alors l'objet de sollicitations de plus en plus pressantes de la part de son fournisseur de poudre-tonnerre, dont il s'avéra plus tard qu'il était membre de la Rüll. Suspecté de vouloir jouer un coup fourré, Valmyr fut enlevé par les hommes de main du Poulpe et soumis à la question. Bien qu'il ne sache rien, il fut néanmoins gardé en prison jusqu'à ce qu'une décision soit prise...

Valmyr situe sur une carte le défilé des monts Tonnerres et le trajet à suivre pour s'y rendre. Nantis de ces informations, les PJ n'ont plus qu'à se lancer aux trousses d'Ermold !

Par ordre d'apparition à l'écran

▶ **Le Cube gélatineux** : CA 8, DV 4, TAC0 17, AT 1, Dg 2-8; BM p. 293.

▶ **Le Fantôme** : Pas d'attaque de vieillissement. AT : Froid, 2/r, Dg 1-10/1-10; BM p.95.

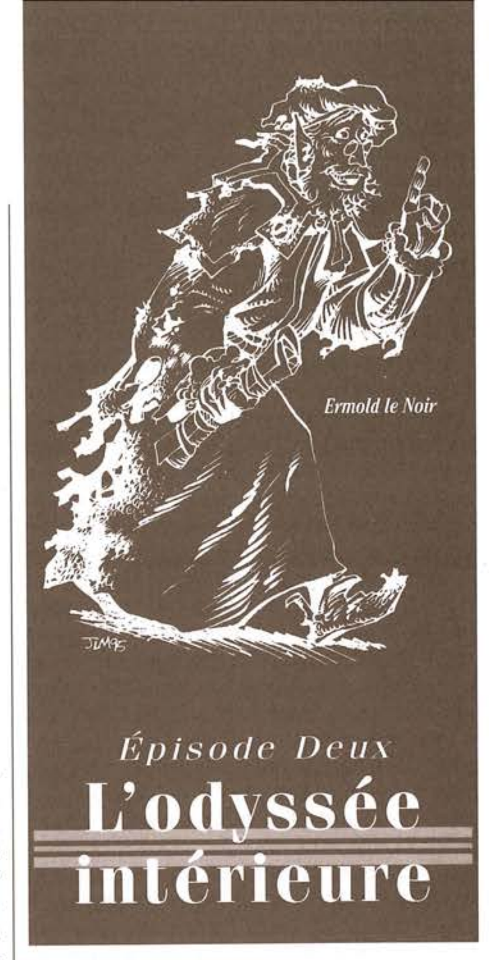
▶ **Le Ver de galerie** : CA 4, DV 9+3, TAC0 11, AT 1, Dg 2-8; BM p. 297.

▶ **Le Revenant** : CA 10, DV 8, 55 pv, TAC0 13, AT 1, Dg 2-16, Paralysie; BFR p. 124.

▶ **Les Patrouilleurs** : CA 4, DV 7, TAC0 13, AT 2, Dg 3-18/2-20; BM p. 51.

▶ **Les archers batrasogs** : CA 5, DV 1, TAC0 19, AT 1, Dg 1-6; BM p. 24.

▶ **Le Grand Ver** : CA 6, DV 15, TAC0 5, AT 1 et 1, Dg 2-24 et 2-20; Ver pourpre, BM p. 297.



Ermold le Noir

Épisode Deux

L'odyssée intérieure

Sur les traces d'Ermold

Lancés sur la piste d'Ermold, les PJ abandonnent derrière eux la capitale du Salthar pour suivre l'ancienne route des Caravanes. Ils franchissent ainsi les montagnes de l'est avant d'obliquer plus au nord, au cœur des contrées hostiles et inconnues qui s'étendent au pied des monts Tonnerres. Les PJ ont intérêt à redoubler de prudence pendant tout leur voyage, car les assassins de la Rüll (humains et inhumains) feront tout pour retrouver leur trace. Par ailleurs, dans le nord, les bandes humanoïdes quittent leurs montagnes et continuent d'affluer vers le Salthar. A tout moment, les PJ sont susceptibles de croiser des clans trolls, des compagnies gobelines, des éclaireurs orques montés sur des loups, etc.

Deux semaines après leur départ, les aventuriers franchissent enfin le défilé rocheux indiqué par Valmyr, lorsqu'ils sont pris en chasse par une meute de monstrueux félins au pelage noir. Il s'agit de 5 Cantobèles employés par la Rüll pour traquer les PJ au cœur des montagnes. Imaginez une haletante course-poursuite dans les canyons, en exploitant toutes les ressources de ces redoutables créatures !

Tandis que les PJ luttent pour leur vie, d'étranges et primitifs Hommes-Oiseaux apparaissent dans les cieux. Ils descendent alors en douceur, caquetant « Moold ! Eeeemoold ! », avant de saisir délicatement les PJ pour les enlever dans les airs. Les Bolldurs (tel est leur nom) emportent ainsi les aventuriers au-dessus des cimes, virevoltant entre les montagnes et les nuages noirs avant d'arriver au cœur d'un vaste cirque rocheux. En son centre, une formidable ville-pigeonnier s'accroche aux flancs d'un pic solitaire, battu par les vents et le fracas des éclairs qui foudroient sans cesse son sommet : les PJ découvrent l'Enclume de la foudre, demeure du peuple ▷

des Hommes-Oiseaux, et havre du mythique sorcier Ermold le Noir !

L'Enclume de la foudre

Les Bolldurs déposent les PJ sur une plate-forme naturelle proche du sommet. Alors que la plupart des habitations sont de simples cavernes reliées par des ponts en bois, un extraordinaire manoir façonné dans la roche (par magie) fait maintenant face aux PJ. La demeure est surmontée d'une multitude de tours hérissées de longues-vues, paratonnerres, roues tournoyantes et autres instruments scientifiques bizarres. Sur le côté, un escalier de pierre conduit au sommet du pic, où s'élève un gigantesque cylindre de métal évoquant un index géant pointé vers le ciel. Il est constamment frappé par la foudre, dont l'énergie semble canalisée jusqu'aux énormes prismes de quartz situés à sa base.
Soudain, un Elfe extravagant franchit le perron, vêtu d'une robe à collerette – carbonisée par endroits – et portant un superbe béret de velours brun : « Enfin, vous voilà ! J'étais fou d'inquiétude... quelques minutes de plus et mon rôti d'ourouglou farci aux airelles allait refroidir. » Il s'agit, bien sûr, d'Ermold. Sorcier fantasque, historien philosophe, expert en arts culino-vestimentaires, il se montre à la hauteur de sa légende et multiplie les exubérances (tours de magie, discours enflammés éludant les questions, etc.). Abusez de ce sympathique personnage... jusqu'à ce que les PJ réalisent qu'il n'a plus toute sa tête ! En effet, Ermold a été frappé par la foudre en travaillant sur sa machine quelques jours auparavant (c'est pourquoi il n'a pu envoyer le règlement à Valmyr). Seul un sort de Guérison lui rendra la raison.
A tout moment, les PJ peuvent faire apparaître Kwalish à l'aide de la Clochette d'appel. Celui-ci sera peu après téléporté auprès d'eux, comme toujours muni de quelques potions et parchemins farfelus (au choix du MJ). Après de chaleureuses retrouvailles, Kwalish explique que la situation a empiré dans le sud, où la Citadelle du Matin est sur le point de tomber. Ermold intervient alors pour raconter son histoire...



Conseil de guerre

Il y a plusieurs semaines, Ermold a eu une illumination : Freya, l'ensorceleuse déesse d'Ysgaard, lui est apparue en rêve pour lui révéler la menace du Prédateur des Ombres. Elle a conté l'histoire de Kabaal et déclaré que les seigneurs d'Ysgaard devaient s'opposer au Dieu mort. Décryptant les trames de l'avenir, elle a ordonné à Ermold de mettre toute sa science à son service. Depuis, elle lui apparaît chaque nuit pour lui montrer les plans d'une mystérieuse machine (le Célestial, en forme de doigt pointé vers les cieux), qu'il construit dans une ferveur créatrice divinement inspirée. Ses besoins en main d'œuvre et en matériaux étaient tels qu'il a demandé l'aide du roi Drogon, hélas sans succès. Il a donc bâti seul sa machine, grâce aux Bolldurs (qui recueillent des métaux précieux au cœur de pics les plus inaccessibles), au pouvoir de la poudre-tonnerre, et à la force vive de la foudre (qui alimente les prismes à énergie magique de son laboratoire). En fait, il manquait justement d'un autre esprit brillant pour l'aider à résoudre les ultimes étapes de son œuvre : Kwalish tombe à pic !
Les deux savants poursuivent ainsi leurs discussions tard dans la nuit. Au matin, Kwalish vient trouver les PJ : « Nom de Zeus ! C'était évident, les dieux d'Ysgaard nous ont soufflé la conduite à suivre... Avant d'utiliser le Célestial, nous devons commencer par neutraliser Azroliark et récupérer Kabaal. N'ouvrez pas ces yeux ronds : certes, il est impensable de l'affronter de face... mais il ne s'attend pas à une attaque de l'intérieur ! Voici donc notre plan. Vous allez être miniaturisés et introduits dans le corps du démon à bord d'une kwalipsule (une invention destinée à explorer l'infiniment petit). Là, vous voyagerez à l'intérieur des vaisseaux, qui sont aussi vastes que des galeries mais dépourvus de sang, cela va de soi. A l'aide d'un artefact prêté par messire Ermold, vous localiserez le centre vital – appelé demonomikon – et le détruirez. Ainsi, la hache sera à nous. Allons, nous n'avons pas un instant à perdre, le destin du Salthar est en jeu ! »
Ermold leur remet alors un objet magique de grande valeur : un diadème de bronze orné d'une bouche de platine : « Je vous confie Klabott, un Sandestin fort au fait des arts démoniaques. Il vous guidera vers le demonomikon plus sûrement qu'une flèche ne vole vers sa cible. Écoutez ses conseils, ils sont toujours précieux. Par ailleurs, Klabott est en mesure d'accomplir deux Souhaits mineurs (sa propre conscience lui dictant ce qu'il peut réaliser). Les utiliser n'est pas une obligation. Klabott, il serait de bon ton de saluer tes nouveaux compagnons ! »
La bouche se tord en un rictus d'une effarante vulgarité, puis déverse un effroyable torrent d'injures, avant d'émettre un grand rire hystérique.
« Hum, Klabott teste votre sang-froid. Il est un peu cabotin, comme tous ses semblables, mais il vous servira fidèlement. Un dernier point : lorsque vous vous adressez à lui, faites précéder toutes vos remarques, phrases et questions, de la locution « S'il te plaît ô merveilleux Klabott bien-aimé ». Cette formule fait partie de son contrat. En effet ce délicieux Sandestin ne travaille pour moi que contraint et forcé, et il me doit un certain nombre de « services ». Dès qu'il accomplit quelque chose pour moi, il rachète un peu de sa dette et tout oubli de la fameuse formule lui permet de récupérer un point de

contrat. S'il te plaît ô merveilleux Klabott bien-aimé, combien te reste-t-il de points de contrat ?
— Cent trente-sept, tu peux y aller mon gars!, gouaille le diadème d'une voix rauque.
— En réalité, soupire Ermold, je soupçonne qu'il ne lui en reste plus qu'une dizaine. Faites donc très attention, d'autant que ce triste sire est un bavard invétéré et qu'il n'aura de cesse de vous entraîner dans une conversation qui lui fasse regagner sa liberté. »
Klabott a les pouvoirs d'un Génie (Djinn et Effrit). Il regagnera un point de contrat à chaque fois qu'il se pliera aux désirs des PJ. Quand il aura racheter ses 10 points, il sera libre!

La bataille de l'aube

Lorsque les préparatifs sont terminés, Ermold conduit les PJ dans une vaste caverne à l'intérieur du pic. Là, attendent des Hiboux géants (1 par aventurier) harnachés afin de servir de montures. Les adieux sont brefs, et une fois sanglés, les aventuriers repartent vers le Salthar en compagnie de Kwalish, escortés par une centaine de combattants bolldurs.
Le voyage à vol d'oiseau est bien plus rapide. Bientôt, les hautes tours de la Citadelle du Matin se profilent dans la lueur du jour naissant. Mais, horreur, des flammes dansent sur les toits! Pilonnées par les catapultes, les murailles sont sur le point de céder, tandis que les légions d'Azroliark montent à l'assaut!
Les PJ doivent diriger leurs montures vers le Prédateur dans un véritable tourbillon de combats aériens. Multipliez les jets de dés et les affrontements épiques : des essaims de Gargouilles se jettent sur les Bolldurs, les Hiboux combattent des Chauves-Souris géantes montées par des Ogres, pendant que des flèches et divers projectiles magiques fusent dans le ciel! En dessous, Azroliark semble virevolter sur les murailles, menant Kabaal au cœur de la mêlée dans un bruit de tonnerre, tandis que chaque nouveau mort se relève pour venir combattre à ses côtés!
Lorsque les PJ sont tous dans un rayon de 20 mètres autour du Prédateur, Kwalish pointe une étrange sarbacane en direction du démon et prononce un mot de commande. Aussitôt, un tourbillon d'étincelles entoure les PJ, qui disparaissent pour se retrouver dans un minuscule habitacle. Ils ont été miniaturisés à l'intérieur de la kwalipsule : un engin à peine plus grand qu'une aiguille, propulsé par la sarbacane! Soudain, une formidable accélération les écrase contre leurs sièges, suivie d'un choc mat. Puis c'est le silence...

Voyage au cœur d'un démon

♪ **Ambiance mystérieuse/Indiana Jones III, I : Indy's Very First Adventure.** *Une fois les derniers chocs et secousses terminés, vous émergez de la capsule dans un silence sépulcral. Autour de vous circulent des volutes de brumes méphitiques, crépitant d'éclairs électrostatiques. Klabott annonce que vous êtes dans l'un des vascuums du démon, l'équivalent des vaisseaux sanguins humains. Les brumes que vous voyez transportent les flux énergétiques qui alimentent les plexus et nexus du Prédateur des Ombres. La paroi du vaisseau est constituée d'un étrange matériau indestructible, proche de l'obsidienne. En certains endroits elle devient presque transparente, laissant deviner l'incroyable décor situé au-delà : emprisonnés dans l'obsidienne, les vaisseaux tissent un réseau scintillant reliant les centres vitaux du démon, fabuleuses cathédrales organiques incrustées de gemmes et de rouages de pierre, tournoyant et irradiant la magie dans un déchaînement de puissance!*
A l'intérieur du démon, les PJ se déplacent d'un organe vital (plexus) à un autre en utilisant le réseau des vascuums. Pour des raisons pratiques, on considère que : il y a toujours un « haut » et un « bas » dans les lieux que traversent les aventuriers ; certains vascuums sont en pente, voire à pic ; les portées des sorts et les effets magiques fonctionnent toujours à l'échelle des PJ (imaginez l'intérieur du démon comme un donjon de plusieurs kilomètres). Toutes les 10 minutes de marche, les PJ débouchent tantôt sur un carrefour (nexus) de deux à quatre vascuums, tantôt sur un organe vital ; de chaque organe émergent à nouveau deux à quatre vascuums, et ainsi de suite, l'ensemble formant un vaste réseau interconnecté.
La nature de l'organe vital visité est déterminée en faisant un jet de pourcentage et en consultant les résultats ci-dessous. Pour chaque heure passée dans le corps, Klabott situe un peu mieux le demonomikon : ajoutez 2 % par heure au jet de dé. Si un résultat se répète, vous pouvez retirer ou faire revenir les PJ dans un endroit qu'ils ont déjà visité.
Par ailleurs, la présence des aventuriers va générer des Démodrons, sortes de Gremlins jouant le rôle « d'anticorps démoniaques », qui n'auront de cesse de les harceler. Chaque fois que les PJ tentent quelque chose susceptible d'altérer leur environnement (stagner dans un vascuum où circulent les brumes, utiliser la magie, etc.), 1d6 Démodrons arrivent par l'entrée la plus proche. Notez que ces lutins démoniaques « meurent » chacun d'une manière originale (explosion, dissolution, virevoltant comme un ballon crevé, etc.). A vous de les utiliser en fonction des circonstances, afin d'amuser, d'horrifier ou de stimuler les PJ qui lambinent!

Les cavernes à humeurs (01-20 %)

Les humeurs sont les substances gazeuses qui composent les brumes transportées tout au long des vascuums. Elles naissent dans toutes sortes de cavernes à humeurs : le Lac bilieux (jet Difficile en Dextérité pour ne pas tomber, -2d6/rd à cause de l'acide), l'Antre des tempêtes (habitée par deux Élémentaires de l'Air fous furieux), les Cascades de feu (produisant 1d4 geysers de flammes/rd, 3d6 PdV, JdS 1/2), le Domaine des peurs (ténèbres permanentes où règne une Mort cramoisie, BFR p. 110), les Champs de béatitude (cavernes de végétaux équivalent à des Obliviax, BM p. 215), etc.

Les vésicules démophyses (21-40 %)

Il existe de nombreuses vésicules, chacune ressemblant à une vaste salle divisée en une multitude de petites pièces alvéolaires communicant entre elles. Citons entre autres : la Glande-Ruche (où 1d6 Démodrons naissent chaque round), le Sporulexx (une vésicule dont les alvéoles produisent toutes sortes de germes fongiques, de la Moisissure jaune aux Champignons criards, dont les bulbes fournissent le fameux Sirop fongique), le Ganglion Mutavyr (dont les gaz mutagènes polymorphent les visiteurs une fois par round : 1 : en batracien pustuleux, 2 : en champignon criard, 3 : en végétal, 4 : en pierre, 5 : en horreur poulpoïde, 6 : retour à la forme initiale), etc.

Le cortex cerebellum (41-52 %)

Les PJ débouchent dans une immense salle aux parois de pierre blanche et poreuse. Tout au fond, une haute porte de marbre leur barre le passage. Dessus est sculpté le visage d'un démon barbichu... qui s'anime alors, surpris de l'arrivée des intrus, qu'il semble considérer comme des fantômes : « Ach, engore te noufelles inibizionnns ! Guelle inderbrédassion tonner à dout zezi ? » Il s'agit de Zigmuund, le Démon Gardien qui protège l'inconscient et la mémoire d'Azroliark. Si les PJ parviennent à le duper en lui faisant croire qu'ils ne sont que des « souvenirs » sans aucune réalité (roleplaying + jet Difficile en Charisme), il les laisse entrer. Sinon, il faudra l'affronter.
L'ouverture donne sur un vaste réseau de cellules scellées par des portes en cristal (CA0, 50 pv). Chacune des cellules abrite un événement ou une créature issue de la mémoire d'Azroliark. Quelques exemples : l'image d'un petit homme chauve assis en position du lotus au cœur d'une gigantesque toile d'araignée (le Dieu mort), un Titan mort-vivant dans une crypte (Tatsokaï), Drogon voguant sur un fleuve d'éther à bord d'une nef céleste, une créature surnaturelle se dissimulant sous les traits de Kwalish (mystère...), le Continent des morts ouvrant un immense Portail sur la terre des hommes pour y vomir ses légions infernales. A chaque ouverture, les PJ qui assistent aux visions doivent réussir un JdS contre la Magie ou subir une folie temporaire (durée 1d10 tours).

L'encyclopedia vertebrae (53-67 %)

Cet organe vital apparaît comme une vaste bibliothèque creusée à l'intérieur d'un gigantesque bloc d'ivoire. Le dédale des rayonnages abrite toutes les connaissances acquises par Azroliark au cours de ses multiples voyages dans les différents plans. Les « ouvrages » ont les apparences les plus variées (livres cubiques, runes gazeuses, métaux gravés, etc.). Chaque PJ peut y chercher la réponse à une question qui l'obsède (au choix du MJ).
Pour dénicher la réponse, il faut chercher pendant 1d4 heures et réussir un jet Héroïque en Intelligence. Ceux qui échouent sont désorientés, envahis par l'horreur de ce qu'ils ont appris (-2d6 pv + effet du sort Chaos pendant 1d20 rd). Si les PJ ont étudié des ouvrages sur l'anatomie des démons, ajoutez 10 % au jet de dé pour déterminer les prochains organes vitaux qui seront découverts. ▷

Les forges pulmonaires (68-80 %)

Les PJ débouchent à l'intérieur d'une gigantesque tour dont les parois semblent constituées d'ossements. Il y fait sombre et chaud, et toute la hauteur est occupée par un assemblage de rouages en ivoire, de tendons organiques et de poulies de cuivre articulés autour d'énormes soufflets de forge. Les parois cartilagineuses de la tour gonflent et dégonflent au rythme des soufflets. Au milieu de cet enchevêtrement s'affairent Zûl et Zîîn, deux petits Démodrons machinistes soumis à Boltrogh, un Démodron majeur absent pour le moment. Lorsque les PJ se manifestent, Zûl et Zîîn feignent d'abord l'indifférence, avant de les prendre à partie :

♪ **Action comique/Indiana Jones III, 6 : No Ticket.** *« Zûl, regarde, quel bonheur ! Maître Boltrogh nous envoie des sous-créatures pour poursuivre le travail à notre place... — Par les larves d'Urrulo, fais donc attention Zîîn... Tu vas encore gripper les bronchioles à soufflets ! » De fait, la forge se met aussitôt à produire d'effroyables grondements rauques accompagnés de chuintements...* Furieux, les deux démons tenteront d'incriminer les PJ, d'autant que Boltrogh s'apprête à faire une tournée d'inspection ! Jouez ces créatures comme des Gremlins : elles sont vulgaires, de mauvaise foi et n'arrêtent pas de se plaindre de travailler dans des « conditions humaines ». Si les PJ acceptent de réparer les dégâts en leur fournissant un bulbe de Sirop fongique expectorant (voir vésicules démophyses), les démons les renseignent sur le site du demonomikon (+6 % sur les prochains jets de pourcentage) et précisent qu'il ne faut jamais contempler l'âme du Maître, sous peine d'y laisser la sienne ! Quant à Boltrogh, c'est un démon bien plus irascible et dangereux : faites-le intervenir à point nommé pour compliquer la situation.

Le nervus opticum (81-94 %)

A proximité des aires visuelles du Prédateur, les PJ circulent à l'intérieur d'un vascuum d'aspect différent : les brumes y sont plus fluides, plus rapides, et des flashes de couleurs intenses parcourent le « tunnel » à très grande vitesse...

♪ **Action terrifiante/Predator II, 7 : El Scorpio.** *Soudain, une atroce vague de lumière noire vous submerge, balayant vos corps comme un négatif photographique... (Chaque PJ perd aussitôt 1d6 PdV)... Vous devenez alors la proie d'effroyables visions, perçues à travers les yeux mêmes d'Azroliark ! Dehors, la bataille pour la Citadelle du Matin fait rage. Vibrant de frénésie destructrice, le Prédateur brandit Kabaal et massacre sans distinction adversaires et alliés ! Mais surtout, pour la première fois, vous contemplez les âmes des morts aspirées en hurlant par la hache maudite ! Arrachés aux cadavres sur tout le champ de bataille, les esprits fusent comme des traits d'argent jusqu'à Kabaal... Mais la hache ne les vampirise pas, elle les concentre en un formidable faisceau d'énergie braqué vers les cieux : droit vers l'astre lunaire ! Dès lors tout devient clair : Kabaal n'est pas une arme, c'est un formidable catalyseur d'énergie vitale, en ligne directe avec la lune ! Là-haut, une puissance est en train de s'éveiller, nourrie par les âmes de milliers de morts. Une puissance hideuse et affamée, qui ne peut être que celle d'un dieu !*

Le cœur étincelant (95-115 %)

Ce plexus est une immense salle occupée par une machinerie extraordinaire : des réseaux organiques viennent s'aboucher à des rouages d'or et d'argent, tandis que d'impressionnantes turbines pompent et propulsent les brumes électrostatiques à l'intérieur de dizaines de vascuums, partant dans toutes les directions. Incrusté au centre de cet organe vital, un rubis étincelant (70 000 PO) palpite en sourdine : le cœur du Prédateur des Ombres ! Si les PJ s'en approchent, deux démons « mécaniques » émergent de la machine pour les affronter (idem Golem de foudre, BFR p. 86). Si les PJ parviennent à desceller le rubis (jet Héroïque en Force, 1 seul essai par PJ), on peut alors l'enchâsser sur la Main de Tatsokaï et rendre l'artefact opérationnel ! Privée de cœur, la machine cesse de fonctionner et les brumes méphitiques stagnent dans les vascuums, où elles deviennent toxiques (-2 PdV/10 minutes, JdS 1/2). L'ensemble des structures se met alors à trembler : la destruction d'Azroliark est proche !

Le demonomikon (116 % et +)

Le sanctuaire abritant l'âme d'Azroliark est une salle titanesque, dont les murs d'obsidienne organique emprisonnent les visages d'une multitude de créatures : les victimes du démon tout au long des âges ! Au centre de la pièce trône le demonomikon : un miroir de 20 mètres de haut à l'intérieur duquel s'agitent les pensées du Prédateur, sous la forme de sombres volutes de fumée. Tout PJ qui contemple directement le miroir doit réussir un JdS contre la Magie, ou son âme est aussitôt emprisonnée dans les murs tandis que son corps s'écroule. L'esprit d'Azroliark jaillit alors du miroir sous la forme d'un monstrueux Dragon d'ombre : l'heure de l'ultime affrontement a enfin sonné ! Le demonomikon est vulnérable aux attaques normales (CA 0, 99 pv). Si les PJ parviennent à le briser, lisez :

♪ **Ambiance héroïque/Conan I : Anvil of Crom** (ignorez la première minute de commentaires et passez directement à 1.05 mn). *Dans un immense fracas de verre brisé, le demonomikon explose en millions de cristaux ! Un formidable hurlement roule alors le long des vascuums, ravageant sur son passage nexus et plexus, pour jaillir de la gorge d'Azroliark et venir couvrir les clameurs du champ de bataille ! Devant les armées stupéfaites, le légendaire Prédateur des Ombres lâche soudain Kabaal et s'écroule au ralenti, foudroyé de l'intérieur ! Dans le sanctuaire autour de vous, les murs d'obsidienne commencent à se dissoudre, libérant des dizaines d'âmes qui fusent vers le ciel sous la forme de faisceaux bleutés. Tout crépitant d'éclairs, le corps d'Azroliark se désagrège dans un immense fracas. Tout est accompli, et il est maintenant temps de partir...* Pour avoir libéré l'âme de dizaines de défunts, les dieux d'Ysgaard accordent aussitôt un Souhait limité à chacun des PJ. Ils peuvent s'en servir pour quitter le corps du démon, si Klabott a épuisé ses ressources.

Par ordre d'apparition à l'écran

▶ **Ermold le Noir** : Mage de niveau indéterminé.

▶ **Cantobèle** : CA 7, DV 4, 30 pv, TAC0 17, AT 8, Dg 1-8 x6/4-16/1-10, immunisé au froid, Tempête glaciale 1/J, BFR p. 27.

▶ **Homme-Oiseau** : CA 6, DV 4+4, 20 pv, TAC0 17, AT 5, Dg 1-6/2-5/2-5/2-4/2-4, Réfléchit les sorts. Version « montagnarde » de l'Alguduir, BFR p. 8.

▶ **Hibou géant** : CA 7, DV 5, 30 pv, TAC0 16, AT 2, Dg 1-8/1-8, Comp : Chevaucher une monture volante, ou DEX -4.

▶ **Démodron** : Int 10, AL MC, CA 5, Dép 12, DV 3, 16 pv, TAC0 18, AT 2, Dg 1-4/1-4 (griffes). Pouvoirs : Résistance magique 25 %, invulnérable aux charmes, commandement et sorts apparentés. Tour mineur 6/j, Changement d'apparence 2/j, Lévitation 1/j, Poigne électrique (2d6) 1/j, Invisibilité 1/j.

▶ **Zîîn & Zûl** : Démodrons machinistes avec DV 5, 33 pv, TAC0 16, Dg 1-6/1-6, RM 33 %, 2 sorts de mage niv. 1, 1 de niv. 2.

▶ **Boltrogh** : Démodron majeur avec DV 9, 66 pv, TAC0 13, Dg 2-12/2-12, RM 66 %, 3 sorts de mage niv. 1, 2 de niv. 2, 1 de niv. 3.

▶ **Zigmuund**. Démon Gardien majeur, BM p. 55. 3 fois par jour, Zigmuund peut créer l'illusion d'un souvenir douloureux : le PJ visé doit alors réussir un jet Très Difficile en Sagesse, ou il se met à sangloter et refuse d'affronter le démon.

▶ **Dragon/Azroliark** : CA -6, DV 20, 130 pv, TAC0 2, AT 3, Dg 2-12/2-12/4-24. L'esprit d'Azroliark a tous les pouvoirs d'un Dragon noir vénérable, BM p. 63. Il ne peut pas quitter la salle du demonomikon.

▶ **Kabaal** : hache de bataille +5, Dg 1d10+5.

—Vampirisme. Toute personne tuée par Kabaal, ou qui meurt dans un rayon de 100 m autour d'elle (qu'elle que soit la cause de la mort), voit son âme/énergie vitale aussitôt transmise au Dieu mort, qui s'en repaît au cœur de sa prison lunaire. Les victimes ne peuvent pas être ressuscitées (sauf par Souhait).

— Animation des morts. Vidés de leur substance, les corps des victimes se transforment en morts-vivants au bout de 2 rounds (niv. 0-1 : zombie, niv. 2-3 : goule, niv. 4-5 : nécrophage, niv 6-7 : âme en peine, niv. 8-9 : spectre, niv. 10+ : vampire). En prononçant un « mot de commande », le porteur de Kabaal peut contrôler ces morts-vivants de niv. 1 à 7 (*cf.* Animation des morts, MdJ p. 183) et influencer ceux de niv. 8 et plus (*cf.* Suggestion, MdJ p. 171). Note : un mort-vivant qui a été détruit ne peut pas être ranimé par la hache une seconde fois.

— Berserker. En combat, le porteur de la hache est invariablement saisi de frénésie : il frappe une fois par round chacun de ses adversaires (ex : s'il a 2 adversaires, il fait 2 att/r ; s'il en a 7 il fait 7, att/r). Il continuera de combattre aveuglément ennemis et amis, jusqu'à ce qu'il n'ait plus personne à sa portée, ou qu'il réussisse un jet en Sagesse pour retrouver la maîtrise de soi (1 essai/r).

— Corruption. Le porteur de Kabaal doit réussir, chaque jour, un jet en Sagesse, pour éviter de devenir définitivement Mauvais Chaotique.

Épisode Trois

Les champions de la lune



En route vers les étoiles !

Au terme d'un terrible combat, les Bolldurs ont pu récupérer la hache tombée sur le champ de bataille (si vous souhaitez jouer cette partie, reprenez l'affrontement lors de l'arrivée des PJ, en y ajoutant une sortie héroïque des défenseurs de la Citadelle, des commandos aériens d'Esprits follets, etc.). Après avoir échappé à l'armée du Chaos, qui ne s'est pas dispersée après la mort du démon, Kwalish a ramené les aventuriers jusqu'à l'Enclume de la Foudre. Ils disposent de quelques jours pour soigner leurs blessures, s'entraîner et gagner chacun un niveau. Les nouvelles du Salthar ne sont guère bonnes : apparemment, l'Archi-Troll Gobraz aurait repris le contrôle des légions humanoïdes et continuerait à semer le trouble. Pendant ce temps, Kwalish et Ermold, guidés par les dieux d'Ysgaard, travaillent d'arrache-pied dans l'incroyable laboratoire perché au sommet du pic. Lorsqu'un matin…

♪ **Ambiance héroïque/Indy III, 2 : X Mark the Spot.** *Par un matin radieux, des cris retentissent soudain au sommet du pic. Accourant pour voir ce qui se passe, vous trouvez Kwalish et Ermold en train de danser la gigue au pied du formidable tube de métal émergeant du laboratoire. Prenant une pose avantageuse, Ermold désigne le tube et déclare : « Mes amis, nous avons réussi. Je vous présente le Célestial : le premier engin capable d'aller de la terre à la lune ! Ce doigt pointé vers les cieux est en fait une bombarde géante. A l'intérieur se trouve une sorte de boulet, et à l'intérieur de ce boulet… eh bien, suffisamment de place pour quelques héros résolus, qui s'envoleront vers la lune afin d'y emporter Kabaal ! Selon nos calculs, basés sur le dosage de la poudre-tonnerre, la puissance de la foudre et l'influence de la planète Yaakoub, vous devriez être les premiers aventuriers sur la lune d'ici demain soir. N'est-ce pas là une merveilleuse quête ? »*

Ainsi, comme ils le laissaient entendre lors de leur première rencontre, les deux magiciens ont su interpréter les rêves envoyés par la déesse Freya. Azroliark n'était que l'émissaire terrestre d'une puissance bien plus grande. Pour écarter la menace représentée par Kabaal et en apprendre plus sur le Dieu mort, il faut à présent se rendre sur la lune ! Les données sur l'astre sont bien maigres : l'air est censé y être respirable, et l'on suppose que certaines formes de vie s'y sont développées. L'expédition est une première ; Ermold et Kwalish nomment les PJ « hauts ambassadeurs des royaumes terrestres » et leur fournissent des Torques de langage (permettant de parler/comprendre un langage humanoïde basique), ainsi que tout l'équipement qu'ils désirent, magique ou non (dans les limites de 2 à 3000 XP par PJ, à la discrétion du MJ).

Le moment venu, devant le peuple des Hommes-Oiseaux rassemblés, les mages invitent solennellement les PJ à prendre place dans le Célestial. A l'intérieur, le boulet creux est gravé d'une multitude de runes cabalistiques et équipé de trônes capitonnés munis de sangles. D'un air grave, Kwalish remet la hache aux PJ, puis Ermold scelle la porte derrière eux. Les mages lancent un sort spécial sur la poudre-tonnerre et, dans un grondement terrifiant, le Célestial est propulsé vers le ciel…

♪ **Ambiance tendue/Predator II, 8 : This is History.** *A l'intérieur de la coque étanche du Célestial, vous vivez un véritable cauchemar. Privés de repères sensoriels et ballottés en tous sens, vous êtes pris de vertiges et finissez par perdre conscience. Avant de sombrer dans le néant, vous avez l'impression d'entendre des voix résonner dans vos têtes… « Pensez-vous vraiment qu'ils puissent réussir ? dit Thor. — Qui sait ? Ils ont déjà surmonté tant d'épreuves, répond Freya ». Le rire sardonique de Loki s'égrène alors dans les espaces infinis : « Le Dieu mort nous défie, et il a plus d'un étrange allié. Vos précieux champions ne savent pas ce qui les attend ! »*

Les naufragés du ciel

Amorti par la coque, un terrible choc réveille les PJ lorsque le Célestial percute le sol de la lune…

♪ **Ambiance éthérée/ Atlantis 8 : In the Kingdom of Spirits.** *Dans un profond grondement, les portes du Célestial s'entrouvrent, repoussant un flot de poussières qui retombe en une pluie de scintillements argentés. Devant le véhicule s'étire un paysage grandiose : un vaste désert de dunes bleutées, constellé de formidables rochers monolithiques aux couleurs mauves et brunes. Il règne un profond silence. Pas le moindre souffle de vent. Dans l'air immobile flotte une odeur de vieux grenier et de cave abandonnée. Sous la voûte céleste piquetée d'étoiles brille le mince croissant lumineux de la Terre, pareil à un énigmatique sourire cosmique… Bienvenue sur la lune !*

Lors de leurs premiers déplacements, les PJ doivent réussir régulièrement divers jets de Dextérité pour s'habituer à la légère différence de gravité (Dg 1-2 à chaque échec). Leurs essais durent depuis un certain temps, lorsqu'un des membres ▷

La lune du Dieu mort

Dans cet univers, la lune est une gigantesque sphère d'obsidienne servant de « prison antimagique » pour le Dieu mort. Elle a été recouverte par les débris cosmiques au cours des éons.

● **L'atmosphère**. L'air, quoique chaud (30°), est tout à fait respirable. Les sons subissent d'étranges distorsions, tantôt étouffés, tantôt résonnant dans les grands espaces.

● **Les habitants**. La population se limite à quelques milliers de Sélénites et de Déviants.

● **La faune**. Les animaux lunaires proviennent de lointaines planètes et ont été amenés là par divers météores et autres corps célestes vagabonds. Exemples :

— Les Moutons de Thoria. Des insectes velus gros comme des molosses, dont l'apparence tient à la fois du pou et du crabe.

— Le Zorkhar. Un poulpe géant invisible, couvert d'écailles chitineuses et doté de neuf tentacules barbelés : l'un des plus terribles prédateurs de la lune !

— Les Chondhas. De petits serpents sauteurs et voraces qui vivent en colonies de milliers d'individus.

● **La flore**. La surface de la lune étant recouverte d'une épaisse couche de poussières cosmiques, les végétaux sont rares et coriaces. L'eau provient des nappes phréatiques et des cavernes de glace.

● **Les ruines**. En dehors des domaines sélénites, on trouve parfois les vestiges de constructions cyclopéennes enlisées dans la poussière. Leur architecture défiant toute logique est identique à celle de la cité des Titans d'Éther, dans les profondeurs de l'Océan vert (*cf. Kabaal* CB n° 85).

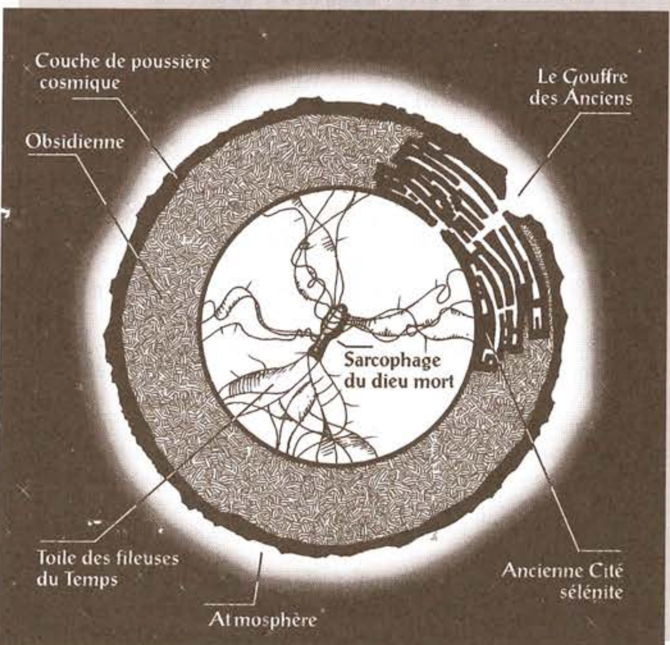
● **Sorts de mages et de prêtres**. Ils fonctionnent seulement à la surface.

● **Les Sélénites**. D'aspect humain, ils ont été créés par les Titans d'Éther pour être les geôliers du Dieu mort. Leurs yeux argentés trahissent leur origine, tout comme leur exceptionnelle résistance à la magie (20 %) ou certains talents de prescience (ESP). Jadis des guerriers émérites, ils ont connu une lente décadence au fil des âges, et peu à peu perdu le souvenir des Titans d'Éther. La plupart d'entre eux savent simplement que leur monde sert de prison à Celui-qui-dort-derrière-la-porte. Leur visage, tatoué de motifs blafards, est encadré de tresses sophistiquées nouant cheveux et barbe, tandis que la gravité lunaire (à peine moindre que sur la terre) leur confère une grâce naturelle. Regroupés en clans, les Sélénites sont las et mélancoliques, ils passent des heures à rêvasser en regardant les étoiles. Cette attitude les plonge parfois dans une profonde dépression qui peut les conduire à se révolter contre la fatalité et à devenir des Déviants...

● **Les Déviants**. Écœurés par une existence sans but, certains Sélénites sombrent dans une étrange folie sanguinaire, qui les pousse à abandonner leurs familles pour rejoindre des communautés marginales et guerrières. Les Déviants se rasent le crâne et arbore des tatouages runiques de couleur vive (rouges, verts). Ils sont soumis à des chamans qui abusent des drogues (lotus lunaire : -7 en SAG et INT, +3 en CON et FOR pendant 1d10 tours. Liqueur plutonienne : berserker et hallucinations pendant 2d10 rd). Ils vénèrent la seule divinité de la lune : le Dieu mort.

● **Attitude face aux PJ**. Suivant leur place hiérarchique, les Sélénites adoptent une attitude qui va de l'ébahissement ravi à l'intérêt poli. Seuls les vieux sages de la cité d'Assalia ont connu Drogon (Drae-Gonn) de leur vivant, et connaissent l'existence de Kabaal. Les chamans déviants, eux, feront tout pour s'emparer de la hache s'ils l'aperçoivent.

● **La technomancie**. Les Sélénites ont développé une « magie technologique » très personnelle, qui n'est pas sans rappeler certains travaux de Léonard de Vinci et Jules Verne : chariots à vapeur équipés de chenilles de bronze, « chausses de voyage » qui permettent d'accomplir des sauts de dix mètres grâce à leurs semelles à compression/détente, etc. Les technomanciens ont mis au point des armes à poudre : redoutables bombardes (Dg 10d6, 1000 m de portée) et mastomorts : de petits mousquets (Dg 1d8, se rechargent en un round) qui peuvent également servir de masses d'arme (Dg 1d6). Par contre, les Déviants se battent avec d'énormes haches de guerre (Dg 1d10) et des tridents barbelés (Dg 2d4). Leurs armures primitives proviennent des carcasses chitineuses des Moutons de Thoria (CA 5).



● **Us et coutumes**. Les Sélénites urbains vivent dans d'antiques et gigantesques villes en airain riveté qui tiennent à la fois de Metropolis (Fritz Lang) et des réalisations de Gustave Eiffel. Les Déviants et les nomades habitent dans des tentes qui se plient et se déplient comme d'énormes parapluies. Ils se nourrissent d'une quantité de mets étranges : œufs de Moutons de Thoria, mousses flasques, etc. Ces plats ont un goût épouvantable (jet Difficile en Constitution à chaque repas, pour ne pas vomir). Enfin, gemmes et métaux précieux ont globalement la même valeur que sur terre.

du groupe est violemment frappé et jeté à terre. Profitant de son invisibilité naturelle, un redoutable Zorkhar en maraude vient de passer à l'attaque... Tandis que les PJ tentent de gérer ce combat surprenant, de petits nuages se soulèvent un peu partout autour d'eux : surgissant des dunes, une cinquantaine de petits hommes vêtus de haillons brandissent d'étranges massues (des mastomorts), et dans un concert de clameurs, se jettent sur le monstre invisible...

Ces humanoïdes sont des nomades sélénites du clan des Étoiles tombantes. Ils arpentent les déserts lunaires et récupèrent les météorites riches en métaux précieux. Ils insisteront pour emmener les « étrangers » jusqu'à leur camp : une douzaine de tentes qui entourent un énorme char à vapeur chargé de « laine » de Moutons de Thoria.

Les PJ sont accueillis solennellement par Va-Nokar, le vieux chef, qui se montre d'une extrême courtoisie et ordonne une fête pour honorer les aventuriers. C'est l'occasion de découvrir les coutumes sélénites, participer à un concours de tir au mastomort, goûter les spécialités locales, etc.

Mais, alors que la fête bat son plein, un cri d'alarme retentit : une tribu déviante attaque ! Profitez de la bataille qui va s'ensuivre pour créer des liens entre les PJ et les Sélénites.

Les assaillants sont une cinquantaine. Il faut tenir dix rounds pour décourager les Déviants (le temps que les drogues qu'ils ont absorbées aient cessé d'agir). Pour chaque round, lancez 1d6 par PJ sur la petite table ci-dessous, en ajoutant 3 au résultat si le personnage est protégé (entouré par ses amis, caché, etc.) :

1-3) Le PJ est attaqué par 1d3 Déviants. S'il affrontait déjà un adversaire au round précédent, ignorez ce jet.

4-5) Le PJ remarque que 1d3 Déviants s'en prennent à des nomades sans défense (lancez un dé) : 1) une jeune danseuse, 2) un enfant, 3) une mère avec ses trois fils, 4) un combattant blessé, 5) un vieillard, 6) Va-Nokar.

6) Le PJ voit que 1d3 Déviants ont atteint le char à vapeur et tentent de le mettre en marche afin de voler la laine. Ils y parviendront en 1d6 rounds... si personne ne les en empêche.

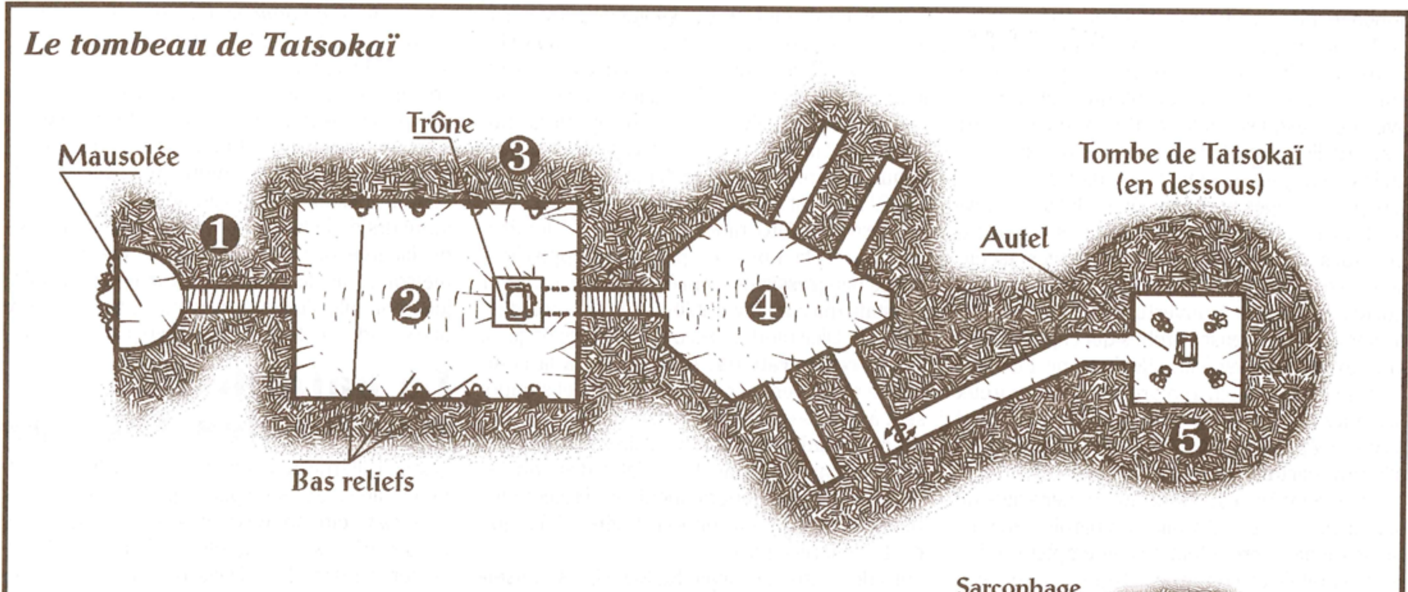
Une fois les Déviants mis en déroute, les nomades se montreront plus confiants à l'égard des PJ, surtout s'ils ont accompli quelques actions d'éclat. Va-Nokar leur parlera alors de Celui-qui-dort-derrière-la-porte et leur conseillera de se rendre à la grande capitale sélénite, Assalia, qui se trouve à une centaine de kilomètres.

Les sables de l'Océan chromatique

Va-Nokar charge un jeune nomade, Soo-Kah, de guider les PJ jusqu'à Assalia via le désert de l'Océan chromatique. Timide et attachant, Soo-Kah souffre d'un terrible bégaiement, mais c'est un guide hors pair. Le voyage est émaillé des péripéties suivantes :

1) Les inquisiteurs de Tatsokaï. Un groupe de 2d10 Déviants montés sur des Sull (BFR p. 135) attaque les PJ.

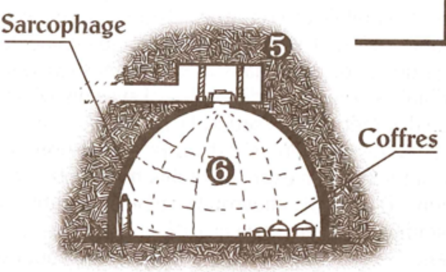
2) Pluie de météorites. 1d8 météorites touchent chaque PJ, TAC0 18, Dg 1d6. Certains peuvent



être précieux (métaux, substances cosmiques, etc.).
3) Les Chondhas. Une colonie de petits serpents sauteurs et carnivores jaillit du sol, à une cinquantaine de mètres des PJ. Ils se déplacent vite (20 km/h) et infligent automatiquement 2d10/rd aux personnes qui leur tombent sous la dent. Ils sont assez faciles à repousser avec du feu ou un sort approprié.
4) Les sables chromatiques. A cet endroit, regarder les dunes produit de terribles hallucinations si on rate un JdS contre la Magie. C'est aussi le domaine des Pyrastres (BFR p. 120).
5) Le Grand Marcheur. Ce mystérieux gardien de pierre hante les ruines des Titans d'Éther, en ne s'attaquant qu'aux objets mobiles (BFR p. 107).
6) Tempête de poussière. Les redoutables tempêtes lunaires peuvent asphyxier rapidement les voyageurs (JdS contre Poison ou -1d6/rd).
Alors que les PJ approchent d'une étrange ruine cyclopéenne, une tempête lunaire se déclare. Cherchant à s'abriter, ils repèrent une entrée en forme de gueule de démon, surplombée des gigantesques runes : « Tatsokaï ». Les PJ viennent de découvrir le tombeau d'un Titan d'Éther, celui-là même qui a créé la Main de Tatsokaï !

Le tombeau de Tatsokaï

1) Escalier d'entrée. 50 marches qui s'enfoncent abruptement dans le sol. Un piège à dards empoisonnés (Dg 1-10) est dissimulé dans la dernière marche.
2) Salle des silhouettes. Huit bas-reliefs représentant des guerriers grimaçants sont répartis de chaque côté de cette salle, au fond de laquelle il y a la statue d'un homme à l'air peu commode assis sur un trône d'onyx. A côté de la porte d'entrée, une inscription est gravée dans le mur : « Ici repose le Grand Tatsokaï. Redoute-le et baise ses pieds si tu ne veux pas mourir. Pense toujours à respecter l'ordre des choses ! » Si l'on passe devant l'un des bas-reliefs, une Chaîne d'éclairs (MdJ p. 195) de 4d6 jaillit du mur à ce niveau. On peut éviter les éclairs en rampant, comme si l'on avait l'intention de « baiser les pieds » de la statue.
3) Le trône. Son socle est décoré de représentations de la lune dans ses différentes phases, réparties un peu au hasard. Pour déplacer le bloc d'onyx et révéler l'escalier secret qui se trouve en dessous, il faut appuyer sur ces bas-reliefs dans « l'ordre des choses » : premier croissant, pleine lune, dernier croissant et nouvelle lune. Tout ordre différent déclenche instantanément un piège à gaz (JdS ou folie temporaire pendant 1d10 tours).
4) La salle des portes. Cette pièce pentagonale contient 4 portails en bronze décorés de sculptures représentant : un guerrier agressif, une femme à l'attitude provocante, un enfant au visage démoniaque et un vieillard songeur. Trois s'ouvrent sur des couloirs piégés (le plafond s'effondre au bout d'une minute, causant 5d10 points de dégâts). La bonne porte est celle de l'enfant (premier, par l'âge, dans « l'ordre des choses »).
5) Le temple de l'ultime silence. Cette petite salle aux murs couverts de peintures sinistres abrite un petit autel de sacrifice sur lequel est posé un poignard en airain corrodé. Quatre colonnes torsadées soutiennent le plafond, devant chacune d'elles est installée une armure de plaques rouillée, tenant une épée à deux mains. Ces armures contiennent des momies (de Déviants ! Pour les repousser, un clerc doit réussir un jet avec une pénalité de -5), qui s'animeront uniquement si l'on s'approche à moins d'un mètre de l'autel (BM p. 197).
Le dessus de l'autel est orné du dessin d'une silhouette humaine, percée d'une dizaine de fentes correspondant exactement à la dimension de la lame du poignard. Il faut enfoncer celle-ci dans le trou situé au niveau du « cœur » de la silhouette (soit « l'ordre des choses » pour un sacrifice ; si un PJ la plonge dans une autre fente, il recevra une puissante décharge électrique : Dg 2d8). L'autel pivote alors, révélant un trou noir qui donne sur la tombe de Tatsokaï.
6) La tombe de Tatsokaï. Cette pièce a la forme d'un grand dôme (le trou sous l'autel donne au sommet de ce dôme) et contient divers coffres. Des fresques murales racontent comment les deux Mains furent créées jadis, au cœur d'un mystérieux « laboratoire » sur la terre des hommes (la cité des Titans dans l'Océan vert). Un



immense sarcophage de pierre érigé contre l'une des parois volera en éclats quand les PJ auront pris pied dans la salle, libérant l'effroyable Tatsokaï : un Titan Liche !
La main gauche du Titan est un artefact identique à celui précédemment décrit. Elle contient déjà un cœur de démon. Les coffres abritent des objets hétéroclites aux fonctions souvent incompréhensibles pour des mortels. On trouve entre autres : 60 000 PO en gemmes, un anneau d'Étoiles filantes, une arquebuse des Plans (idem épée), une hache d'Acuité (1d10/3d6), et Phobos : une chouette de métal, animée et dotée des mêmes pouvoirs qu'un bâton de Puissance (17 charges).

Assalia, la Cité-qui-songe

♪ **Ambiance « mystère et mécaniques »/ Atlantis I : The Creation.** *Au bord des sables de l'Océan chromatique s'élèvent les gigantesques tours argentées d'Assalia, la Cité-qui-songe, capitale de l'empire de la lune. Constellés de points lumineux, les édifices sont reliés entre eux par des arches délicates, qui semblent défier les lois de la pesanteur. Tandis que vous vous rapprochez, le spectacle se fait de plus en plus impressionnant : d'innombrables haubans soutiennent des ponts jetés au-dessus du vide, tandis qu'au flanc des tours en métal riveté, d'incroyables engrenages tournent lentement au milieu d'énormes jets de vapeur.*
Les tours, construites dans un métal brillant, n'ont pas de portes visibles à leur base. Certaines sont illuminées, d'autres plongées dans l'obscurité. Sur le flanc de plusieurs bâtiments, on peut remarquer de gros trous, probablement laissés par des météorites. Les rues sont vides et envahies par la poussière. ▷

Soudain, une ouverture se découpe dans la paroi de la tour la plus proche, livrant passage à la Garde de Chrome : huit guerriers portant de somptueuses armures de plaques chromées avec des casques qui les font ressembler à des insectes. Ils intiment aussitôt aux PJ de les suivre en les menaçant de leurs mastomorts.
Les personnages sont entraînés dans un labyrinthe de couloirs éclairés par des lampes à incandescence, empruntent d'étranges ascenseurs très bruyants, passent d'innombrables portes de bronze à ouverture automatique et traversent d'immenses arches qui enjambent le vide, avant d'arriver à la salle du trône. Pendant le trajet, ils peuvent remarquer de nombreux Sélénites qui marchent d'un pas traînant, quand ils ne sont pas occupés à balayer la poussière qui s'infiltre partout. Tous ont l'air épuisés et las.
La salle du trône est située au dernier étage de la plus haute tour d'Assalia. Ses parois – en cristal de roche – permettent de contempler la fabuleuse capitale en contrebas. Autour du roi de la lune, Ka-Rel XI, sont réunis une cinquantaine de gardes et de courtisans aux costumes extraordinaires. Tous considèrent les PJ avec un mélange d'intérêt et de lassitude. Le roi est assis sur un trône de mercure. C'est un très vieil homme dont la barbe mesure au moins trois mètres de long. D'une voix chevrotante à peine audible, il souhaite la bienvenue aux PJ, puis les fixe... et énonce chacune de leurs particularités (but de leur voyage, alignement, défauts, etc.), exactement comme l'avait fait Drogon !
Au cours de la passionnante conversation qui suit, Ka-Rel XI raconte aux PJ la légende de Celui-qui-dort-derrière-la-porte (dans *Kabaal*, lisez la légende du Dieu mort à partir de « Au fil des générations, les Sélénites survivants... » en omettant toute l'histoire des Titans d'Éther). Il conclut : « Merci de nous avoir rapporté la terrible Kabaal. Elle pourrait détruire Celui-qui-dort-derrière-la-porte, mais il vaut sans doute mieux que cette abomination repose encore quelques millénaires... »
Une voix s'élève alors, tandis que gardes et courtisans s'écartent pour laisser passer le baron d'Ostah, un jeune noble qui semble moins apathique que ses compatriotes : « Ka-Rel, l'attente n'a que trop duré ! Si nous continuons à mener une existence aussi terne que celle que nous avons vécue jusqu'à présent, le peuple sélénite finira par s'éteindre, victime de l'ennui et des luttes fratricides. Nous devons mettre fin, une fois pour toutes, à cette menace qu'il fait peser sur l'univers. Détruisons-le ! Et puis... »
Le reste se perd dans le brouhaha. Les insultes fusent de toutes parts. Le désordre est tel que le roi doit demander aux gardes d'évacuer la salle. Il invite par la même occasion les PJ à aller se reposer dans les appartements mis à leur disposition. « Nous reprendrons cette conversation plus tard... » leur dit-il...

Complot sur la lune

♪ **Ambiance feutrée et spatiale/Atlantis 3 : Vision of the Underway.** Deux gardes sélénites vous conduisent jusqu'à de luxueuses suites, où des serviteurs s'escriment encore à balayer la poussière qui s'est infiltrée dans les lieux. Un balcon vous permet d'admirer la grande cité lunaire qui s'étend sur des kilomètres. Vous réalisez alors dans quel état de décrépitude elle se trouve. Beaucoup d'orgueilleuses tours ne sont plus entretenues, de grands ponts ont été coupés par des météorites, un peu partout traînent des épaves de chars à vapeur que personne n'a pris la peine de déplacer...
Les PJ ignorent dans quel guêpier ils viennent de se fourrer. L'aristocratie lunaire est en effet divisée en trois factions complètement opposées :
- **Les progressistes** : représentés par le baron d'Ostah, qui sont favorables à l'élimination définitive du Dieu mort, quels que soient les risques.
- **Les conservateurs** : majoritaires à la cour, qui ne souhaitent aucun changement et s'opposent à toute « entreprise hasardeuse ».
- **Les déviationnistes** : adversaires naturels des progressistes qui, affectant d'être des conservateurs bon teint, soutiennent secrètement les Déviants et espèrent un jour libérer Celui-qui-dort-derrière-la-porte.

Lors des entrevues avec Ka-Rel XI, les conservateurs se montreront les plus virulents, n'hésitant pas à conspuer les PJ en les taxant d'être des « aventuriers étrangers dont personne ne sait rien ». Les progressistes, quant à eux, verront en eux les seuls êtres capables de sauver leur peuple de l'apathie dans laquelle il se complaît. Quoique plus discrets, les déviationnistes ne vont pas tarder à passer à l'action et organiser quelques attentats visant à se débarrasser des gêneurs (des assassins déviants les attaqueront pendant leur sommeil, empoisonnement des plats qui leur seront servis, le baron d'Ostah se « suicide », etc.).
A vous de gérer astucieusement cette partie de l'aventure, en privilégiant le roleplaying. Votre but étant de faire monter la tension jusqu'à ce que Ka-Rel décide que « trop c'est trop » et choisisse de se ranger dans le camp des progressistes.

Et que périsse la mort !

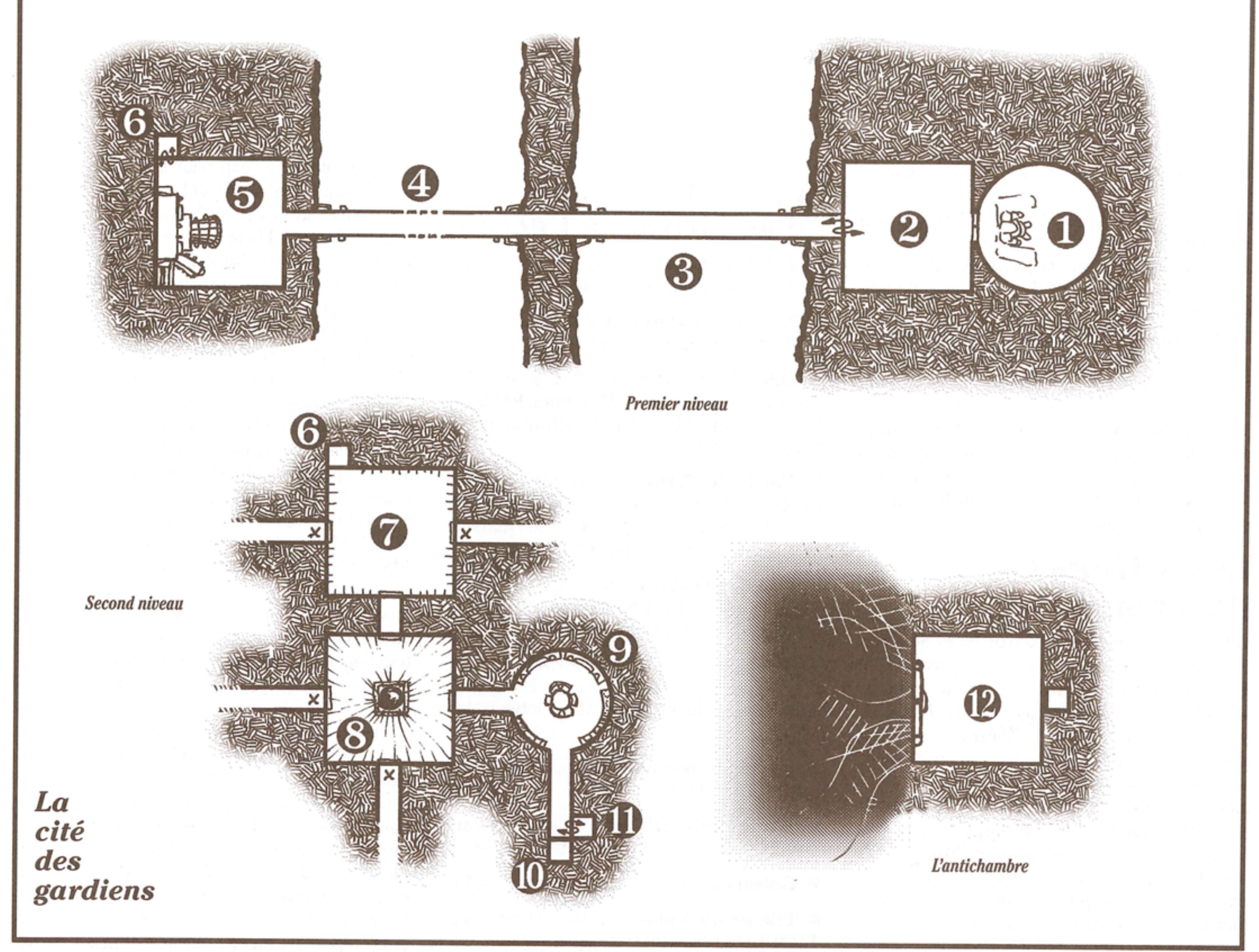
♪ **Ambiance solennelle/Indiana Jones III, 2 : X Mark the Spot.** *Toutes les personnes assemblées dans la salle du trône paraissent soucieuses. Après avoir réclamé le silence, Ka-Rel XI commence à parler d'une voix étonnamment forte : « La situation n'est plus tenable. Le temps est venu de mettre fin à la malédiction qui accable notre race depuis ses origines. Le Dieu mort doit être anéanti. Selon nos livres anciens, seule une créature d'une totale pureté peut détruire la corruption absolue. Mais, pour cela, encore faut-il qu'elle arrive jusqu'à Celui-qui-dort-derrière-la-porte et brave les dangers du gouffre des Anciens, berceau de notre civilisation et antique refuge de nos ancêtres. Faites entrer Corela ! » Les gardes ouvrent les portes et forment une double haie d'honneur. Une ravissante jeune femme brune vêtue d'une tunique blanche pénètre dans la salle...*
Le vieux roi n'est que trop conscient de la faiblesse de ses hommes, aussi va-t-il demander aux PJ d'accompagner Corela. Une escorte armée les mènera jusqu'au gouffre des Anciens, ils devront ensuite s'enfoncer seuls dans les profondeurs de la lune et protéger la jeune femme qui incarne tous les espoirs de son peuple. Le roi mettra à leur disposition tout le matériel qu'ils jugeront utile d'emporter, avant de leur remettre une grande clé de bronze patinée par les siècles.

La bataille du gouffre des Anciens

Quand Étherne fut anéantie, les Sélénites échappèrent au cataclysme parce qu'ils vivaient dans une vaste cité souterraine aménagée dans les parois mêmes de la geôle qu'ils devaient surveiller. Pendant des siècles, ils ont monté la garde sans se préoccuper de ce qui se passait à l'extérieur. Mais, la curiosité finit par l'emporter et la découverte de leur « planète artificielle » leur donna l'envie de s'installer à sa surface. Ils prélevèrent dans leur cité tout ce qui pouvait leur être utile et, avant de partir, ils condamnèrent la porte de leur ancienne résidence qui se trouve au fond d'un gigantesque cratère : le gouffre des Anciens.
♪ **Ambiance épique/Conan II : Battle of the Mounds.** *Cette fois, c'est à bord du somptueux char à vapeur du roi que vous traversez le désert gris. Autour de vous, trois cents gardes royaux équipés de chausses de voyage exécutent des bonds spectaculaires tout en scrutant anxieusement l'horizon. Insensible aux cahots et au vacarme produit par les chaudières, Corela ouvre de grands yeux et regarde tout autour d'elle. Comme le monde est différent de ce qu'elle imaginait ! Au bout de trois heures, vous arrivez en vue du gouffre des Anciens, un immense cratère aux bords déchiquetés. Un éclaireur pousse alors un cri d'alarme. Réunis par les chamans du Dieu mort, un millier de Déviants vous attendent de pied ferme !*
Le moment est venu pour vous de décrire un affrontement de grande ampleur. Les gardes de Ka-Rel XI sont bien équipés, mais les Déviants ont le nombre pour eux. Il devrait vite devenir évident que les troupes du roi n'ont aucune chance de remporter une victoire décisive. Les PJ vont être obligés de descendre du char à vapeur et de se frayer un passage jusqu'au cratère avec leur escorte. Guidés par leur instinct (ou par les informations qui leur ont été communiquées), leurs adversaires tentent par tous les moyens de tuer Corela qui, terrifiée par la tournure des événements, est à peine capable de marcher.

Corela, pure parmi les pures

Corela est une jeune vestale qui a consacré sa vie à la méditation.
Vierge et élevée dans un temple à l'écart des considérations triviales, elle éprouve une sainte horreur pour la violence, au point de ne pas toujours pouvoir réprimer son dégoût pour les armes... et les hommes d'armes.
Elle est viscéralement incapable de se battre.
Interprétez Corela comme une jeune femme charmante, à la fois naïve et très curieuse (« Au fait, qu'est-ce qui différencie un homme d'une femme ? »),sans pour autant être une idiote. Si vous la jouez correctement, vos joueurs devraient se sentir naturellement attirés par elle. Les PJ auront fort à faire pour la protéger.
Race : Sélénite, âge : 18 ans. FOR 9, DEX 15, CON 10, SAG 19, CHA 18, 22 pv, CA 9.



Les aventuriers doivent percer trois « lignes » de Déviants avant d'atteindre le sommet du cratère. Chaque PJ aura alors 1d6-2 adversaires à vaincre pour passer (un score égal ou inférieur à zéro signifiant que les Déviants ne s'intéressent pas au personnage en question).
Une fois au sommet du cratère, le groupe n'a pas le temps de remarquer le grandiose panorama et s'engage sur un étroit sentier rocailleux, tandis que les derniers gardes se chargent de bloquer le passage aux éventuels poursuivants. Au fond du gouffre, un trou s'enfonce dans le sol…

La cité des gardiens

A l'intérieur de l'antique cité d'obsidienne, toute magie est annulée (les sorts ne fonctionnent pas, les armes magiques deviennent « normales », etc.). Seules les Mains de Tatsokaï permettront d'avoir recours à la magie. Après une descente d'une cinquantaine de mètres dans les ténèbres, les PJ arrivent dans une vaste grotte. Dans un renfoncement, un gigantesque portail s'élève, barré d'un sceau d'Antimagie.

1) Le portail. L'entrée est défendue par un golem de 3 mètres au visage démoniaque, qui se meut dans un tonnerre de grincements. La clé donnée par Ka-Rel permet d'ouvrir le portail, mais celui-ci est protégé par trois pièges (électricité : JdS ou -4d10 pv ; dards empoisonnés : JdS ou mort ; gaz : JdS ou Sommeil).

2) Le vestibule. Cette salle carrée aux parois décorées de fresques racontant l'histoire du Dieu mort est protégée par un Tyrannœil Gauthe. Un passage secret s'ouvre dans le mur du fond et mène en (3).

3) Le pont. Dans cette immense grotte sombre, une gigantesque arche de pierre enjambe un abîme de ténèbres. Si les PJ ne courent pas pour traverser ce pont, ils seront assaillis par 4 golems ailés de taille humaine, armés de tridents. Les mécaniques volantes abandonneront dès que les personnages auront posé le pied de l'autre côté du pont (3 rounds pour le traverser en courant… sans compter les rounds de combat).

4) Le pont holographique. Cette grotte, quoique plus petite, ressemble à la précédente. Le milieu du pont n'est en fait qu'une illusion d'optique. Sur trois mètres, la pierre est remplacée par un hologramme très réaliste !

5) Le créateur de golems. Le fond de cette salle est occupé par une énorme machine en cuivre éclairée par 3 gemmes lumineuses. Quand les PJ arrivent, une porte aménagée dans la machine s'ouvre et un golem ailé en sort. Il se précipite aussitôt sur les intrus. Tous les trois rounds, un nouveau golem fait son entrée, à moins que les PJ ne mettent hors service la machine (en détruisant l'une des gemmes lumineuses : CA-2, 30 pv chacune). Une porte secrète permet d'accéder à l'ascenseur en (6).

6) L'ascenseur. Cette petite salle carrée est mobile et permet d'accéder au niveau inférieur de la cité. Sa porte se referme automatiquement une fois que les PJ sont entrés. Deux paniers en bronze sont fixés à la paroi. L'un d'eux contient dix petites sphères de platine qui permettent d'ajuster la vitesse de la descente. Si l'on place une de ces sphères dans le panier vide, l'ascenseur commencera à descendre lentement (il met trois heures à arriver au niveau inférieur). Une deuxième sphère doublera la vitesse, une troisième également, et ainsi de suite. Attention : au-delà de cinq sphères, l'ascenseur ira si vite que les personnages se retrouveront collés au plafond (les sphères ne sont pas affectées par ce phénomène) et encaisseront, au moment de l'arrêt brutal de l'ascenseur, autant de d6 de dégâts qu'ils auront placé de boules dans le second panier !

7) La salle de défense. Mettre le pied dans cette pièce déclenche le tir d'1d6 mastomorts autoguidés qui sont dissimulés dans les murs, à chaque round. Ces armes sont au nombre de quarante et ne se rechargent pas automatiquement…

8) La salle des hologrammes. Un piédestal érigé au centre de la pièce soutient une étrange sphère noire vaguement lumineuse. Il s'agit d'un projecteur holographique. Si l'on y touche, la pièce se remplira d'images (inoffensives) datant du temps des premiers Sélénites. En se concentrant, les PJ pourront éventuellement obtenir quelques renseignements intéressants (au choix du MJ). Un petit placard, dans un mur, contient quelques potions de Soins.

9) La chambre de contrôle. Les murs de cette pièce sont couverts de mystérieux cadrans et d'un pupitre de commandes, dont les leviers sont ornés de gemmes diverses (saphirs, opales, rubis, etc. ; valeur au choix du MJ). Si les PJ actionnent l'un des leviers, lancez 1d6 : 1-3) il ne se passe rien ; 4-5) une puissante vibration secoue la pièce et tous les voyants s'affolent ; 6) il se produit un court-circuit et un gaz toxique (Dg 1-10) envahit la pièce. Une énorme clef d'argent est posée sur le pupitre.

X) L'ancienne cité. Toutes les portes marquées d'un « X » donnent sur l'ancienne cité sélénite : un dédale de couloirs et de pièces vides. Quelques golems traînent encore, mais – sauf si vous le ▷

désirez – les PJ ne trouveront rien dans ce labyrinthe.

10) L'ascenseur piégé. Quoiqu'identique, en apparence, à la salle 6, cet « ascenseur est en fait un piège. Dès que la porte se referme, le plancher bascule et révèle un gouffre de plusieurs kilomètres de profondeur!

11) Le véritable ascenseur. Dissimulé derrière un panneau secret, juste à côté du faux ascenseur, les PJ peuvent en trouver un « vrai » qui fonctionne exactement comme le premier.

12) L'antichambre. Une pièce carrée qui abrite un énorme portail en obsidienne barré d'un sceau d'Antimagie. Seule la clef d'argent permet d'ouvrir cette porte, qui donne sur le domaine des Fileuses du temps.

Les Fileuses du temps

♪ **Action terrifiante/Predator II : El Scorpio.** *Devant vos yeux ébahis s'ouvre la prison de la lune : l'intérieur de la planète est une immense sphère creuse, et de gigantesques toiles d'araignée en métal argenté s'étendent à l'infini dans toutes les directions ! Provenant d'un point situé à l'horizon, de fantastiques faisceaux de « lumière noire » irradient vos corps. Un intense malaise s'empare de vous tandis que vos squelettes apparaissent, à la manière de négatifs photographiques (chaque PJ perd 1d6 pv). Soudain, vous apercevez une forme énorme qui se dirige vers vous : une araignée métallique aussi grosse qu'une maison !*

Les Fileuses du temps sont des machines conçues par les Titans d'Éther afin d'entretenir – de l'intérieur – la prison du Dieu mort. Elles attaquent tout intrus. Les PJ devraient alors remarquer que leurs déplacements sont toujours annoncés par un mouvement de leurs deux petits yeux rouges montés sur de courts pédoncules. Ces araignées étant lentes, une petite diversion permettra à l'un d'entre eux d'escalader leur corps et d'atteindre leur tête. Une fois là, il suffit de saisir les yeux pour guider tous les déplacements du monstre mécanique (si on tire les pédoncules à soi, il s'arrête). Les PJ ont tout intérêt à se déplacer sur le dos d'une Fileuse, s'ils ne veulent pas avoir à accomplir à pied – sur des toiles branlantes – les kilomètres qui les séparent encore du « sarcophage » du Dieu mort.

La prison du Dieu mort

♪ **Ambiance terrifiante/Predator II, I : Main Title.** *Au bout de quelques heures de trajet au milieu d'un extraordinaire enchevêtrement de toiles métalliques, vous découvrez enfin d'où provient l'étrange lumière noire qui baigne cet endroit sinistre : d'un sarcophage en obsidienne grand comme une cathédrale ! Vous voilà arrivés au terme de votre quête…*

La grande porte qui permet d'entrer dans le sarcophage est frappée d'un ultime sceau d'Antimagie représentant un crâne cornu, grimaçant… et mobile ! Briser le sceau réactive la magie (magiciens et clercs peuvent à nouveau lancer des sorts, etc.), mais les contorsions du crâne sont alors tellement épouvantables que tout le monde est saisi d'épouvante (sort de Peur, lancé par un mage niv. 10). L'intérieur du sarcophage est entièrement nu et baigné par la même lumière noire qu'à l'extérieur. Elle provient d'un petit homme chauve, nu et bedonnant, assis en tailleur à l'autre extrémité de la salle. Apparemment endormi, il lévite à un mètre au-dessus du sol. Quand les PJ entrent, il se réveille et prend pied par terre. Il lève alors la tête et fait un sourire étrange, qui devient un abominable rictus… puis il commence à se transformer !

La tête du Dieu mort (car c'est bien lui !) éclate, révélant une gerbe de tentacules, tandis que ses membres s'allongent et se bardent de griffes. Sa peau se couvre d'écailles noirâtres et de bubons purulents. Des visages immondes dotés de crocs acérés apparaissent sur sa bedaine. Peu à peu, secoué par d'atroces convulsions, il commence à prendre des proportions titanesques…

Tous les PJ perdent 1d10 pv et doivent faire un JdS contre la Peur pour ne pas s'effondrer en hurlant. Il faut dix rounds pour que la métamorphose soit achevée et que la divinité soit virtuellement invincible. Au départ, ses caractéristiques sont les suivantes (sous forme humaine) : DV 14, 110 pv, CA 0, TAC0 11, Dg 1-6/1-6 (griffes), RM 50 %.

A chaque round, il grandit, gagne 1 DV (8 pv), sa CA diminue de 1 et les dégâts infligés par ses mains doublent (2d6, 4d6, 8d6…). Ce n'est qu'au bout de dix rounds qu'il pourra recourir à la magie… mais les PJ seront certainement déjà morts à ce moment-là s'ils ne réagissent pas au plus vite. Que doivent-ils faire ? Mettre Kabaal entre les mains de Corela, qui semble brusquement animée d'une étonnante détermination, et la protéger afin qu'elle puisse s'approcher suffisamment du Dieu mort pour lui asséner un coup (il faut trois rounds pour qu'elle soit à bonne portée).

Dès que Corela parvient à frapper la divinité avec la hache maudite, un effroyable hurlement jaillit et se répercute dans toute la sphère. L'abomination se tortille sur le sol pendant quelques instants, avant de s'immobiliser. Soudain, tout n'est plus que silence… et obscurité (la lumière noire s'est brusquement éteinte). Puis, de la dépouille du Dieu mort s'élèvent de vagues filaments opalescents qui commencent à s'assembler pour former une grosse boule d'un vert maladif. Soudain, un tentacule lumineux en jaillit et happe Corela qui tient toujours la hache. La scène s'imprime comme un flash dans l'œil des aventuriers, puis cesse d'un coup : les restes du Dieu mort, Corela et Kabaal ont disparu… Au cœur des ténèbres, les échos d'un grondement atroce se répercutent quelques instants avant de se dissoudre dans le silence.

Épilogue

Les PJ remonteront à la surface sans incidents, ils y seront accueillis par les vivats de l'armée du roi de la lune. Les Déviants ont finalement été repoussés, mais qu'est devenu le Dieu mort ? Il va falloir trouver un moyen de rentrer sur terre, et de nombreuses questions restent encore sans réponses… D'où vient la terrifiante puissance du Dieu mort, et qui sont les Titans d'Éther ? Kwalish semble en savoir plus qu'il n'en dit, qui est-il en réalité ? Aux racines du temps et de l'espace, des mystères dorment encore… Peut-être les aventuriers les découvriront-ils au cours d'une Troisième Chronique du ChaOs ! ■

Par ordre d'apparition à l'écran

▶ **Zorkhar** : DV 10, 70 pv, CA -1, TAC0 11, Dg 1-6 x9. Invisibilité permanente.

▶ **Mouton de Thoria** : DV 2, 10 pv, CA 8, AT 0. Saut de puce 19, Produire lait/laine 17.

▶ **Sélénite standard** : DV 2+1, 8 pv, CA 7 (DEX 16), TAC0 19, AT 1, Dg divers, RM 20 %. Pour certains : ESP 1/j. Technomancien : Mage niv. 6 à 10.

▶ **Garde de Chrome** : Guerrier niv. 8, 40 pv, CA 2, TAC0 17, RM 25 %. Tous les Sélénites d'Assalia sont victimes d'une « maladie de langueur » les pénalisant d'un -4 en TAC0.

▶ **Déviant standard** : DV 4+2, 30 pv, CA 5, TAC0 17, AT 1, Dg 1-8 (trident), RM 20 %. Chaman : Prêtre niv. 5 à 9 avec ESP 1/j.

▶ **Tatsokaï** : DV 16, 111 pv, CA 0, Dép. 6, TAC0 1, Dg 1d10, AT spéciales : sorts d'un mage niv. 16 (au choix du MJ). Liche, BM p. 170.

▶ **Golem du portail.** : DV 10, 50 pv, CA 3, Dép. 6, TAC0 11, Dg 1-10/1-10.

▶ **Tyrannœil** : DV 9+9, 60 pv, CA var., TAC0 11, AT 1, Dg 3-12, yeux. BFR p. 150.

▶ **Golem ailé** : DV 5, 30 pv, CA 0, Dg 1-6/1-6.

▶ **Fileuse du temps** : DV 15, 100 pv, CA 0, TAC0 8, Dg 1-20/1-20 (deux pinces).



Jean Balczesak, Denis Beck et Patrick Bousquet

illustration : Jean-Louis Mourier
plans : Cyrille Daujean

Asylum

Il faut être fou pour inventer plus !

DÉCOUVREZ les mystères de Pandore et la folie des Mekanômhs !

ESSAYEZ les inventions extraordinaires de nos grands gagnants du bimestre : la Longtemps-vue de **Christian Escandell**, la Machine à photographier les âmes de **D. Bouttet**, et l'Invocanique de **Philippe Keyaerts** !

JOUEZ dans Asylum avec le scénario « Le regard de l'abîme » ! (voir l'encart scénario).

ÉCRIVEZ pour l'Encyclopédie, gagnez des cadeaux, découvrez la Richesse et la Gloire, devenez les maaaîîtres du mooOONDE, ET VOTRE VENGEANCE SERA TERRIBLE… (hum, mais là on s'égare)… bref, pour être publié dans *Casus*, allez en p. 78.

« Mon très cher Gwô, sans vouloir te flatter, notre nouveau reportage devrait être à la portée de tes talents : nous allons dormir ! En effet, dès que tu auras avalé l'une de mes ingénieuses pilules M&M'S (Millord Magnificent Siesta), nous partons explorer les extraordinaires Contrées du rêve !

— J'ai pas sommeil.

— Hum, bon, prends tout le tube alors.

— Machmachmach… M'ai pas momeil… machmachmach…

— Et avec toute la caisse de médicaments ?

— Mmm… V'ais touvours pas fommeil, et v'ai mal à la tête, en flus…

— Tu as raison, laissons tomber, j'oubliais qu'il te restait à faire la vaisselle, le ménage, les carreaux, les…

— RôôôôOOOOzzzzzzz… »

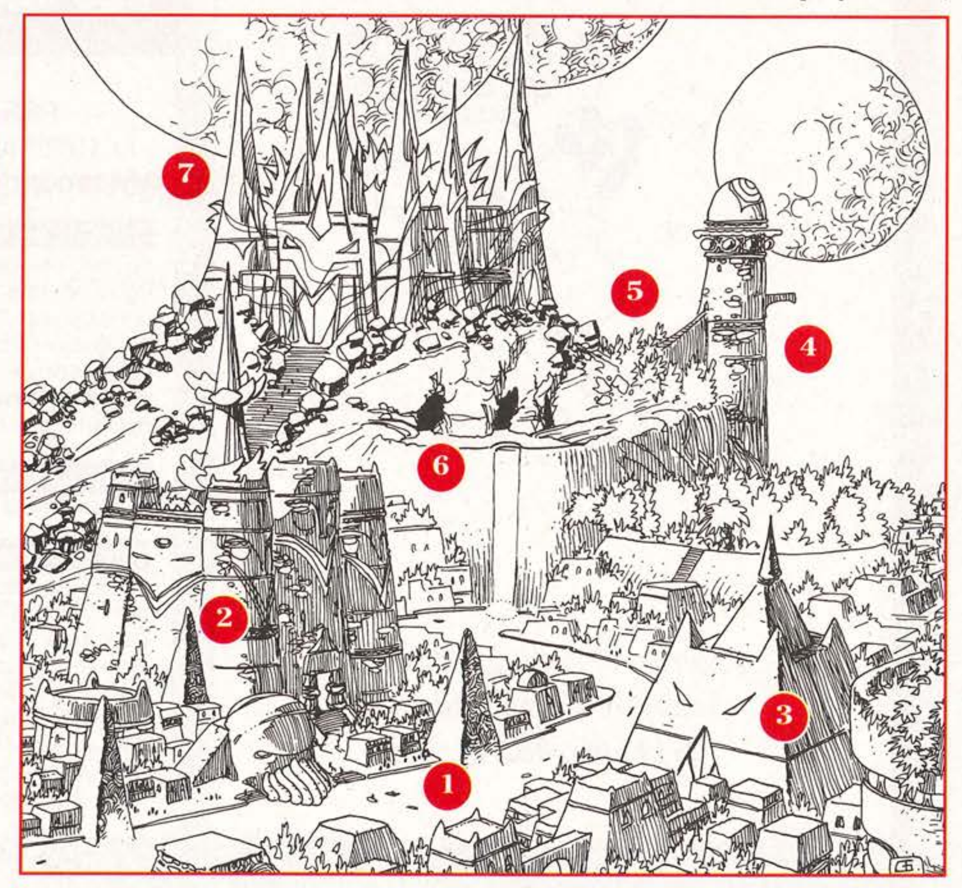
Où l'on découvre une Contrée du rêve

Asylum est une ville de légende, un sanctuaire dédié au savoir occulte et aux inventions extraordinaires. Depuis des siècles, des savants s'y retrouvent pour y concevoir leurs machines les plus audacieuses, bâtir leurs théories les plus controversées, et cela sans même en conserver le souvenir… car Asylum n'existe qu'au cœur de leur sommeil, lorsqu'ils franchissent les portes de la nuit et pénètrent dans les Contrées du rêve !
Pour la plupart des scientifiques, la ville d'Asylum n'est qu'une chimère, flétrie par les brumes du petit matin. Mais pour ceux qui savent comment y « entrer », c'est un sanctuaire bien réel où leur curiosité sera assouvie, leurs fantasmes de puissance exaucés… et leur esprit irrémédiablement corrompu ! Car Asylum n'est qu'un piège conçu par Nyarlathothep pour pervertir l'âme des visiteurs afin qu'ils propagent le chaos dès leur retour sur terre !

● **Les clefs d'Asylum.** Il est possible de se rendre à Asylum en rêve (*cf.* règles *AdC* p. 193) ou physiquement (ce dernier cas étant exceptionnel, *cf.* supplément *Les Contrées du rêve*)… encore faut-il y être invité. En effet, Nyarlathothep attire les mortels en leur faisant parvenir une « clef », sorte de puzzle scientifique qui stimule leur imagination. Seuls ceux qui sont assez forts, ou assez fous, parviennent à résoudre l'énigme de la clef, qui leur ouvre alors les portes du pays onirique. Exemples de clefs : une série de chiffres correspondant à la formule chimique d'un gaz, dont l'inhalation plonge dans un sommeil conduisant vers Asylum ; une peinture étrange qui, découpée et réarrangée, forme une carte géographique indiquant un point de passage terrestre vers les Contrées du rêve, etc.

● **Les Mekanômhs.** Disciples en toges blanches, Nomades aux yeux d'or, Hommes-Serpents ou Sylphides délicates, la ville rassemble de nombreux peuples issus des Contrées du rêve, en plus des savants et visiteurs venus du monde de l'Éveil (n'oubliez pas qu'une heure de sommeil équivaut à une semaine, en « temps de rêve »). Mais les véritables maîtres d'Asylum sont les Mekanômhs : de petits gnomes et lutins ricanants composés d'une multitude de rouages, pistons à vapeur et mécanismes d'horlogerie, parcourus de veines électriques bleutées. Dotés d'une vie propre, les Mekanômhs se proposent de « servir » tous ceux qui entreprennent des recherches scientifiques. Faussement dévoués, ils servent de gnome-à-tout-faire… et détournent les inventions, suggérant des utilisations dangereuses ou perverses, quand ils n'exécutent pas eux-mêmes quelques hideuses modifications. Certains sont simplement « farceurs » (Firzz le Bouffon, ou les Riants Homoncules), d'autres sont franchement dangereux (Azzron l'Équarrisseur). Tous obéissent à la déesse Pandore.

● **Pandore** est un Grand Ancien « créé » par Nyarlathothep. Selon la légende, Pandore fut jadis une belle jeune femme à qui les Dieux extérieurs confièrent une mystérieuse boîte, en lui ordonnant de ne jamais regarder à l'intérieur. Victime de sa curiosité, elle finit par l'ouvrir et libéra ainsi les maux (maladie, famine…) qui se répandirent parmi les hommes.
Pandore a les traits horriblement étirés, transformés et fondus dans la carcasse d'un golem de 7 mètres de haut. Son corps n'est plus qu'un monstrueux assemblage biomécanique où circulent ses fluides vitaux. Ravagée par la folie,



elle se terre au cœur de la Cathédrale de fer, où résonne parfois l'écho de ses hurlements lorsque, de rage, elle martèle les murs. On prétend qu'elle profite de certains moments de lucidité pour aider les mortels. Mais on murmure aussi que les Mekanômhs enlèvent parfois les humains pour « extraire leur essence vitale », afin de régénérer celle de leur sombre maîtresse.

● **La ville** compose un véritable ballet de constructions extraordinaires. On y trouve notamment : les Quartiers savants (1) dont les rues parsemées d'échoppes et d'ateliers d'ingénierie s'ouvrent vers toutes sortes de temps et de lieux (de Dylath-Leen au Monde d'En-bas, en passant par certaines cités de l'univers terrestre) ; l'Arkanôm (2) où les maîtres de l'Énergie tentent de dompter la foudre et songent à renverser le pouvoir des Mekanômhs ; la Citadelle des poisons (3) qui abrite la sombre Confrérie alchimiste ; la Tour hallucinée (4) d'où les astronomes scrutent la toile du temps et de l'espace ; le Jardin de Lethé (5) dont les fruits confèrent une divine inspiration ou un sommeil éternel ; les Cavernes prismatiques (6) où les Mekanômhs s'enferment pour concevoir leurs sombres desseins ; et surtout la Cathédrale de fer (7), un véritable labyrinthe abritant l'antique Bibliothèque interdite des Contrées du rêve et le domaine de Pandore. On murmure que parfois, Nyarlathothep franchit les gouffres cosmiques pour venir au seuil de la cathédrale contempler Asylum.

Les Mekanômhs

Race supérieure de serviteurs

FOR 1d6+3 (m7) CON 3d6 (m11)
TAI 1d6+3 (m7) INT 4d6 (m14)
POU 4d6 (m14) DEX 6d6 (m19)
PV 8-9 Dép. 10

***Bonus aux dommages* : -1d4.**
***Armes* : électrocution par contact palmaire 40 % (1d6, pas de bd) ou accessoires divers (perceuse, tronçonneuse...) 30 %.**
***Armure* : invulnérables aux armes à feu.**
***Compétences* : Pervertir/réaliser les inventions scientifiques 80 %, Jouer un sale tour (humour noir) 88 %, Apparaître/disparaître mystérieusement 70 %.**
***Sortilèges* : les Mekanômhs ayant 20 ou plus en INT connaissent 1d3 sorts.**
***Perte de SAN* : chaque jour passé à travailler avec un Mekanômh fait perdre 1d3 points de SAN, si ce dernier réussit un jet de Pervertir.**

Pandore

Grand Ancien

FOR 30 CON 60 TAI 40 INT 35
POU 40 DEX 14 PV 50 Dép. 10

***Bonus aux dommages* : +1d6.**
***Armes* : broyer avec les mains 70 %, 3d6 (+ bd) ; sucer le sang et l'énergie vitale 40 %, 1d6 + absorption d'1 pt de POU/rd.**
***Armure* : invulnérable aux armes ordinaires.**
***Sortilèges* : tous les sorts d'enchantement et de création ; sorts des Contrées du rêve.**
***Perte de SAN* : 1d3/1d10.**

« Incroyable ! Quel univers envoûtant, quels charmes exotiques, quelle texture de peau...
— Gwô, veux-tu lâcher cette jeune Sylphide ? Ce sont les inventions mécaniques, que tu es venu tester ! »

Où l'on teste la Longtemps-vue

Au cœur de la Tour hallucinée, dans la Chambre des contemplations, trônent trois petites capsules de métal sombre assorties d'un carnet de notes ayant appartenu à l'un des plus illustres visiteurs d'Asylum : H.G. Wells ! Le carnet contient la retranscription d'une conversation avec son ami le professeur James Kennogan...

« Une machine à voyager dans le temps est impossible à fabriquer du simple fait des paradoxes qu'elle engendrerait, Wells.

Regardez l'appareil que j'ai mis au point. A part le cinématographe, qui nous fait revoir les scènes du passé qu'on a choisi de conserver, j'estime que ma Longtemps-vue est le seul moyen de voir dans le temps mais, cette fois, à n'importe quel moment et n'importe où, sans incohérence possible.

Tenez, c'est une simple longue-vue dont les lentilles sont de pur diamant ; à l'intérieur, un gaz de ma composition – l'éther tempomorphique – est emprisonné. Faites attention, car ce mélange très volatil s'échapperait par la moindre fente si l'objet venait à être brisé. Chacune des capsules noires que voici permet d'injecter suffisamment de gaz pour faire fonctionner la Longtemps-vue pendant une heure.

Si vous tournez la molette complètement à droite, le gaz est détendu et vous voyez le présent. Tournez légèrement vers la gauche, chaque degré de rotation comprime légèrement le gaz et vous fait voir deux fois plus loin dans le passé que le degré précédent. Au premier degré, vous me voyez assis ici il y a un quart d'heure. Second degré, il y a une demi-heure ; pivotez vers la table, nous y étions. Vous pouvez ainsi faire un tour complet, faites le calcul...

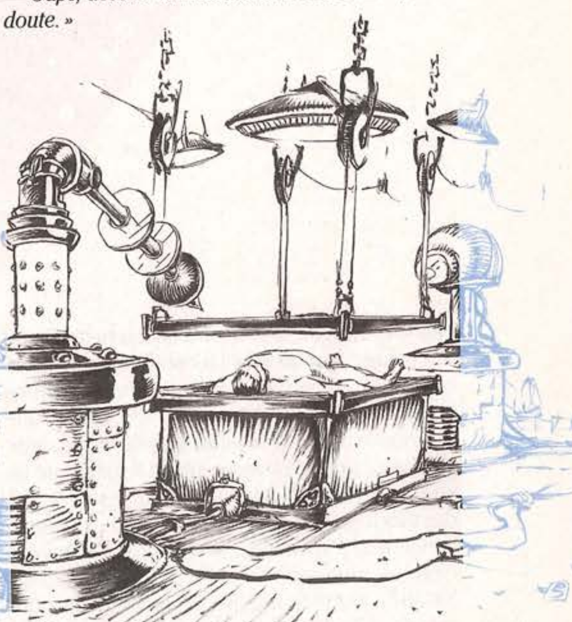
Essayez de vous déplacer maintenant, mais gardez l'œil gauche ouvert : il vous permettra de voir les obstacles du présent tels que cette porte qui est actuellement fermée, mais qui ne l'était peut-être pas au moment où vous l'observez.

Si vous ne voyez plus rien, c'est normal, vous devez regarder la pièce telle qu'elle était la nuit dernière : dans le noir complet. Tout le passé d'un endroit où vous pouvez aller vous est accessible, la seule chose qui n'est pas encore au point est le son, l'adaptation d'un stéthoscope ne donne rien pour l'instant.

Je vais maintenant vous quitter. Taisez mon invention, car je ne sais pas encore s'il est bon qu'elle soit utilisée... »

Le reste des notes raconte comment les Mekanômhs ont secondé Kennogan dans ses recherches préliminaires, et se termine par la mystérieuse disparition du professeur lors de fouilles archéologiques en Égypte. Personne ne sait où se trouve la Longtemps-vue, ni s'il existe d'autres capsules de gaz tempomorphique.

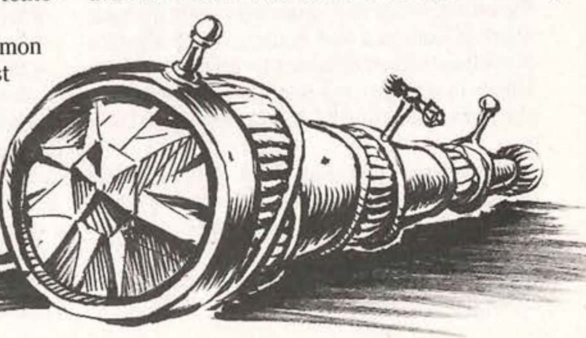
« Cette Longtemps-vue est prodigieuse, maître Millord ! Un coup à gauche et hop, je vous vois la semaine dernière, quand vous effaciez tous ces trucs dans votre déclaration d'impôts transuniversels...
— Hem, certes... Mais assieds-toi donc, tu dois essayer la machine suivante.
— Mmmwouiiii... Et là, c'était au bimestre dernier, quand vous photographiez les filles du Crazy Os dans leurs vestiaires...
— BON ! Alors le casque, les électrodes, la prise...
—... et il y a quatre mois, quand vous visitiez la chambre de Tabatha Trash. WOooâãA ! Mais qu'est-ce qu'elle vous f... VRRRAAAMMZZZ !
— Oups, désolé. Un malheureux court-circuit, sans doute. »

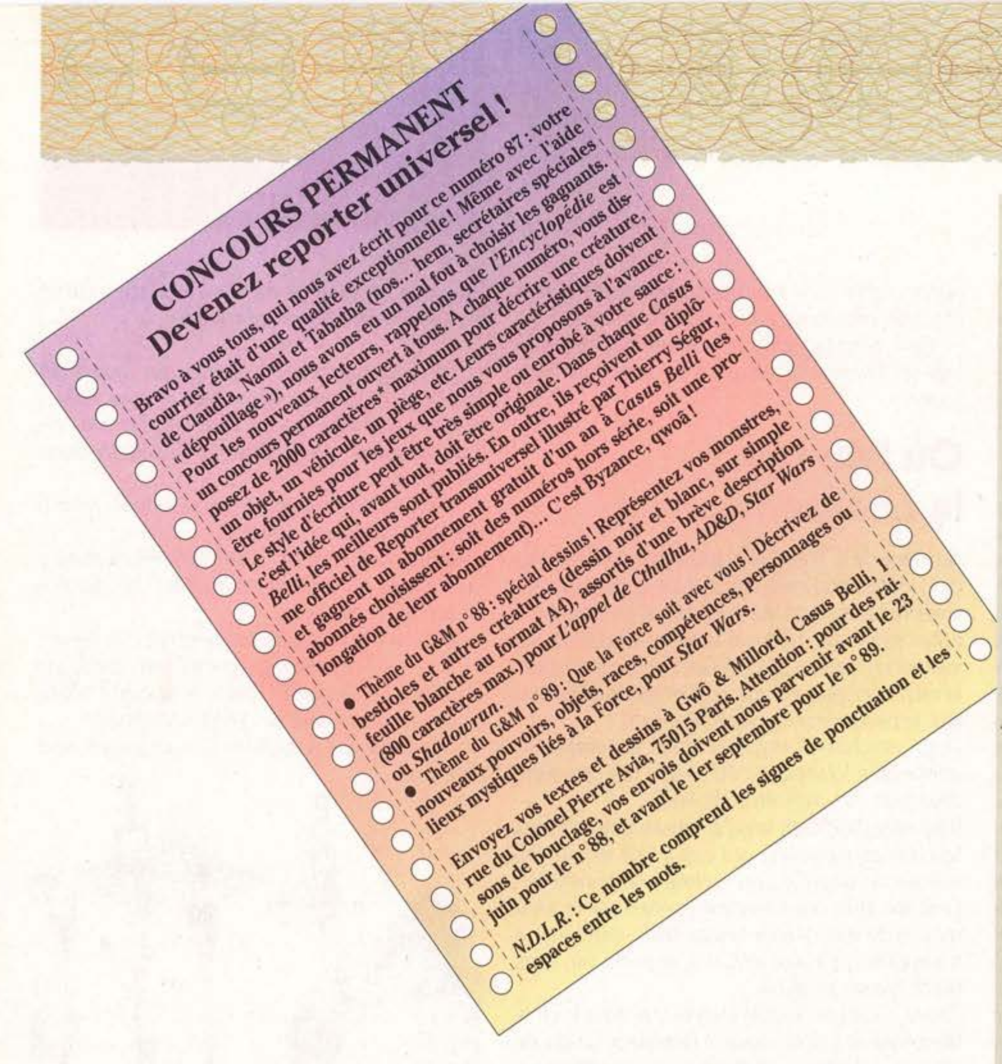


Où l'on photographie les âmes

Dans le Musée interdit de l'Arkanôm trône la reconstitution d'une étrange machine. Sur le côté, un phonographe rapporte le témoignage suivant, fruit d'un investigateur de l'occulte...

« C'était à St-Petersbourg, avant la Grande Guerre. Le professeur Mikhaïlov m'avait invité à assister à une expérience nouvelle, requérant mes connaissances ésotériques. Au cœur de son laboratoire dissimulé dans les caves du comte Korlov, trônait une gigantesque machine. On avait amené un homme du Vieux Peuple. Il était ▷





calme et résigné. Son regard faisait peur. On ne m'a jamais dit pourquoi il fut choisi. On le déshabilla pour enduire son corps d'une substance visqueuse ayant pour but de "réveiller" l'âme du cobaye avant de la photographier. Oui, cette machine photographie les âmes ! Pendant qu'on attachait l'homme à la table et qu'on lui posait des électrodes, Mikhaïlov m'expliqua son fonctionnement : "On allonge le cobaye sur le bain de mercure pour mieux capter ses ondes bio-telluriques. On actionne les accumulateurs pour polariser l'individu. On descend la plaque support de la feuille d'argent à quelques centimètres de lui. On inverse la polarisation et toutes les charges s'annihilent, sauf les charges bio-telluriques du sujet. La photo de l'âme est prise". Mikhaïlov me montra quelques-uns des négatifs déjà obtenus : je vis des sourires grimaçants, des corps tordus, des yeux de braise. Je reconnus des démons antiques, des esprits malins, des anges, et beaucoup que je ne connaissais pas. J'étais médusé. L'expérience commença. Le professeur, nerveux, augmenta le champ conducteur tandis que l'homme restait impassible. Soudain, il abaissa l'interrupteur et un éclair jaillit. Je perdis connaissance. A mon réveil, le professeur et ses assistants étaient morts, le regard figé d'horreur. L'homme avait disparu. Je pris la feuille d'argent, contemplais le négatif... et m'effondrais en étouffant un cri d'épouvante. Jamais je n'ai compris pourquoi l'abomination photographiée m'avait laissé la vie, ce jour-là... »

«ZZAaAaAaaa... Çaçaçaça fffffait du bbbbbien ! Et hoppp, on papapasse à la mamachine susususuivante... Tiens, c'est qqquoi çaaaa ?

— Gwô, non ! ne touche plus à rie... sshHHIIIIOUUFFTAAGHNNNcôtcôtcôdeeekOLIIOLIOOLIOOO !»

Où l'on déclenche l'Invocanique

L'Invocanique est un incroyable assemblage de rouages, poulies et autres pistons, d'où émerge un long bras articulé terminé par un gros pinceau.

On distingue également divers réservoirs d'encre, des soufflets et de petits tuyaux d'orgue. Plus curieux encore : des osselets dans un panier à ressorts, des bougies parfumées, une cage à poule (pleine de poules), des lames...

La conception de l'Invocanique se base sur la théorie, audacieuse s'il en est, que toute invocation ou rituel ne se compose que de quelques éléments de base : pentacles variés, signes cabalistiques, onomatopées diverses...

En théorie, la machine est censée pouvoir *tout* invoquer. Elle est commandée par dix roues chiffrées (pour l'instant bloquées sur 1075248693), et se met en marche dès qu'on y touche : lancez alors 1d10 sur la table ci-contre. Bien entendu, cette table n'est qu'un exemple... il y a encore 9999999999 autres possibilités !

L'Invocanique Table 1075248693

1- Apparition du grand Cthulhu lui-même. Ce n'est qu'une illusion de 5 secondes, mais elle fait perdre 1d6 de SAN par seconde.

2- Feu d'artifice, brouillard épais, odeur poivrée et chants grégoriens... puis silence. L'Invocanique est tombée en panne, il faut 1d6 jours pour la réparer.

3- Mites stellaires de Nyarlathothep : tous les vêtements, cuirs et tissus disparaissent dans un rayon de 50 mètres.

4- Phobie et réaction agressive envers tout porteur de moustaches (1d6 jours).

5- La peau du personnage se colore aléatoirement (or, vert, etc.) et desquame chaque jour pendant 1d6 semaines.

6- Éveil de la conscience cosmique : + 1d10 % en Mythe de Cthulhu, - 2d6 de SAN.

7- Distorsion terrestre : les personnes présentes dans un rayon de 5 mètres sont téléportées ensemble sur un autre continent.

8- Chaque nuit pendant 1d6 jours, le personnage se transforme en Profond.

9- Interversion d'Uhluhtc : inversion des deux chiffres de la SAN (35 devient 53, 10 devient 01).

10- Rire de Shmoogaï : l'activateur de la machine change de sexe.

«Rhâââ... Pas pratique, ces élastiques. Mais comment diable font-ELLES !... Gwô ?

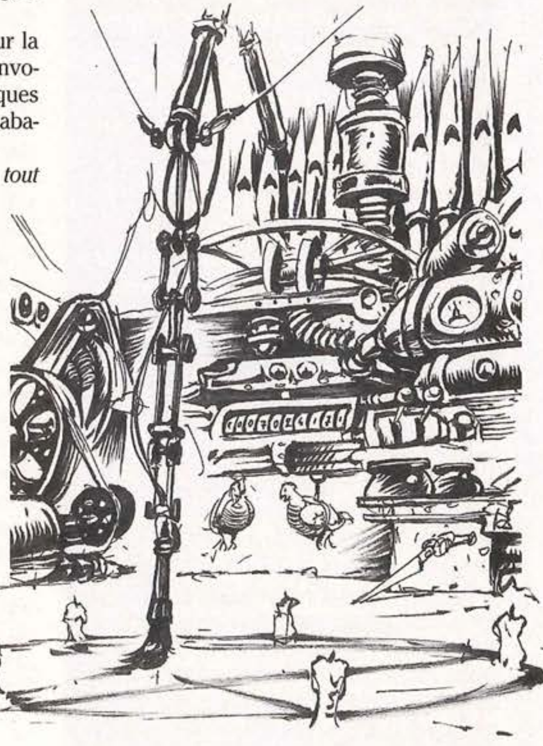
— Bloup... Wouimm ?... Bidloup...

— Sors de cet aquarium et viens m'aider pour la robe, au lieu de bailler aux anguilles...

— Mais, blooup, maître !... Comment voulez-vous, avec mes nageoires ?

— Rhâa, je t'avais pourtant DIS de ne PAS toucher à l'Invocanique. Regarde à quoi nous sommes réduits, maintenant... Flûte, encore ces bas qui... Nom d'un %$$§%&©$!

Patrick Bousquet
illustrations : Thierry Ségur et Guillaume Fournier





Ravenloft

Aventures de jeu officiel

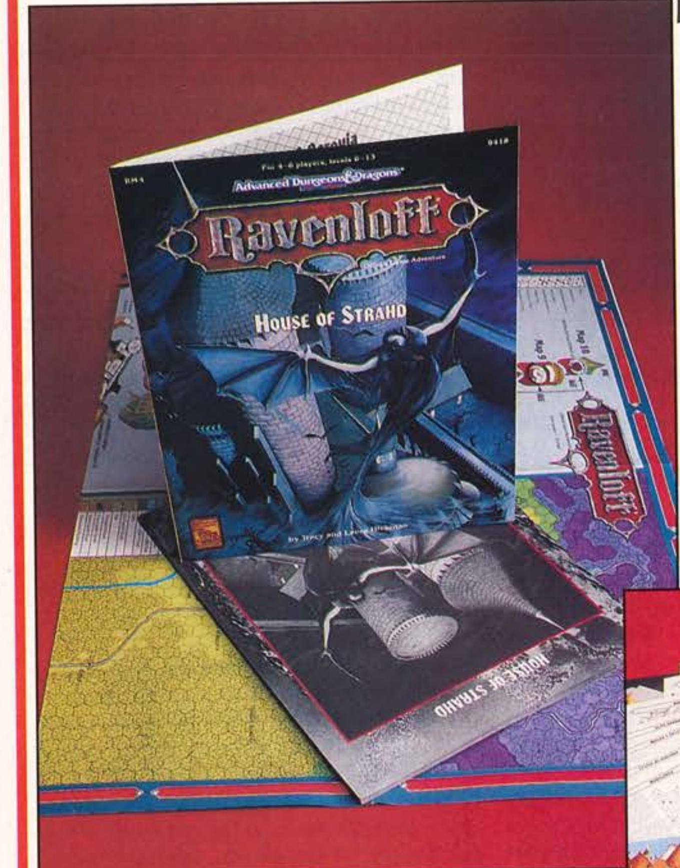
Le Royaume d'Épouvante

LA DEMEURE DE STRAHD

Au-delà du village de Barovie est perché le château Ravenloft, la demeure et forteresse du seigneur vampire Strahd von Zarovich. Des légendes prétendent que Strahd vole avec les chauve-souris et court en compagnie des loups pour terroriser la région. Le Comte Strahd est puissant, et son château est terrifiant !

D'anciens récits parlent d'oubliettes et de catacombes profondément enfouies sous le château. D'autres histoires rapportent les grandes salles, les trésors et la gloire de Ravenloft des siècles passés. Ce qui est indubitable, c'est que Strahd a installé des pièges mortels pour protéger son domaine.

Le maître du Château Ravenloft reçoit pour dîner. Vous êtes invité ...



Disponible maintenant **en version française**



Disponibles bientôt **en version française**





TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom
Tel: 0044 223 212517

Aide de jeu pour le monde de Paorn

Majistra

PAORN

Situé à l'est, au-delà des mers, Majistra, la terre des magiciens, a peu de contact avec les Quatre Empires de Paorn (décrits dans les numéros 74 à 81). Mais vos personnages intrépides pourraient bien un jour aborder à ses rivages (CB n° 86), et découvrir une société qui, chez un Paornien pour qui la magie est bannie ou tabou, semblera plus étrange encore que les peuples de la lune...



« Le lormage Grinnmouth devinait du coin de l'œil les premières lueurs de l'aube par les fenêtres, mais son regard restait fixé sur les lucioles qui voletaient au-dessus d'une maquette de la ville, une merveille de précision. Deux lucioles tournant depuis un moment autour de la bicoque du vieux Smeeth prirent soudain la direction de la maison des Rebford – et de leur fille Maryen. Tss... Ce pauvre Smeeth pouvait bien utiliser illégalement la magie pour tenter de séduire Maryen, cela ne suffirait pas à compenser sa laideur. Et Maryen, une fille prometteuse, semblait déjà savoir se protéger : les deux lucioles ne se posèrent pas sur la réplique de la maison Rebford. Elles tournèrent en rond un moment, avant de quitter la maquette et rejoindre leur « nid » dans le vaste bocal de verre posé sur le guéridon. Grinnmouth décida de faire comme s'il n'avait rien vu : inutile de noter l'infraction de Smeeth à côté des trois ou quatre autres usages illégaux de la magie qu'il avait détectés au cours de la nuit, et dûment notés sur le registre.
Six heures sonnèrent au clocher de Greencolline, et l'inspecteur Brough entra dans la pièce suivi du lormage Bogateer, qui allait prendre la relève. Baillant, Grinnmouth s'était levé pour leur serrer la main, lorsqu'un mouvement attira néanmoins son regard. En une fraction de seconde, cinq lucioles s'étaient regroupées au-dessus de l'atelier du mage Juskind, déjà soupçonné de nécromancie illégale, et elles filaient maintenant comme un seul homme vers l'ouest de la maquette, vers le quartier du port. Grinnmouth fut plus rapide, et d'un geste et d'un mot bref, il lança un anneau lumineux en direction de l'atelier du mage Splinfoll. Les lucioles se consumèrent à son contact et retombèrent en poussière sur la ville miniature.
L'inspecteur avait repéré la manœuvre : « Bon réflexe, Grinn ! Cela venait de chez Juskind, n'est-ce pas ?
— Oui, fit Grinnmouth. Ce rusé doit connaître l'heure de la relève et il a supposé qu'à ce moment nous ne remarquerions pas son coup ! Cela faisait un moment qu'il cherchait à se venger de Splinfoll.
— Composez une escouade avec au moins trois mages de niveau 3 et allez m'arrêter ce coco immédiatement ! ordonna l'inspecteur à son lieutenant. »
Une fois le policier parti, Bogateer s'approcha de la fenêtre, et y lança une bulle de silence contre le brouhaha matinal qui montait des rues voisines. Attirant Grinnmouth dans la bulle, il chuchota, presque sans bouger les lèvres : « Si Juskind connaît si précisément l'heure de la relève, cela signifie-t-il qu'il a des contacts ici, à la Cour de Police ? Parfois, je me demande si le peu de confiance que nous accordons aux magiocrates qui nous gouvernent n'est pas encore de trop. Les choses changent en Majistra, et pas en bien...
— Oui, les rues sont bien plus bruyantes le jour, et c'est pourquoi je préfère le calme nocturne », répondit fortement Grinnmouth, juste comme un laquais à l'air absent entrait pour nettoyer la maquette magique des lucioles mortes... »

Magie à tous les étages

Majistra, la Terre des Mages, est un pays puissant et orgueilleux, raffiné et décadent. Il tire sa puissance de deux particularités : d'une part une avance incontestable dans l'art de la construction navale, qui lui permet de régner en maître sur tout le littoral, y compris jusqu'aux royaumes-aigles du sud ; d'autre part – et surtout –, l'omniprésence de la magie dans la vie quotidienne : tous les Majistrides (habitants de Majistra) pratiquent au moins un sorcelet (ou cantrip), et plus souvent trois ou quatre. Les magiciens de niveau 1 ou 2 sont relativement fréquents (quoique spécialisés : ils ne pratiquent que des familles de sorts : soins pour l'un, construction et démolition pour l'autre, cartographie pour un troisième...). Certains mages plus puissants (mais plus rares) se spécialisent dans la fabrication de focus, objets très délicats à créer, et dans lesquels les magiciens de moindre niveau pourront charger des sorts précis. Les focus sont très coûteux, ce sont souvent des objets de famille que l'on se transmet de génération en génération, et ouvragés par les meilleurs ébénistes.

Charte des mages, illusionnistes et professionnels de la magie

Il est formellement interdit d'utiliser la magie pour :

— Interférer dans une transaction avec un magicien de plus haut niveau.

— Tromper un acheteur sur la nature ou l'aspect d'un objet.

— Espionner les gens dans leur omring (zone privée déterminée par les bornes d'omrinspot).

— Forcer un Loyal sujet ou un Homme libre à un acte contre son gré.

— Forcer quiconque à un acte répréhensible ou contraire aux mœurs.

— Troubler l'ordre public ou déclencher des calamités.

L'utilisation des sorcelets et des sorts de niveau 1 est librement autorisée, sauf pour des usages contraires aux lois. Les sorts de niveaux 2 et 3 sont réglementés par une licence, mais en pratique, beaucoup de magiciens les utilisent sans autorisation, risquant l'amende à tout moment. Par contre, les sorts de niveau 4 et plus sont strictement contrôlés. Du moins en théorie. En pratique, les magiciens d'un niveau suffisant et les maquettes de surveillance nécessaires à une observation efficace ne se rencontrent que dans les villes ou les bourgs les plus riches.
Mi-magiciens, mi-policiers, les lormages sont les hauts dignitaires chargés de veiller au bon usage de la magie.

Les magiocrates

Ancien royaume devenu magiocratie, Majistra est gouverné par le Parlemagiste, un collège de douze mages de haut niveau, dont trois constituent le Trio-arbitrae, triumvirat dont le metamage est l'arbitre suprême.
Les trois mages du triumvirat actuel sont mâstr Swinglig, stratège calculateur directement responsable des armées et des écoles de magie ; mâstr Ollwello, esprit incisif et raffiné, chapeautant la sécurité intérieure ; et enfin mâstr Jongheyd, le metamage, esprit froid et cynique, ayant gravi tous les échelons du pouvoir depuis son enfance à l'orphelinat des faubourgs de Gyrecombe.
Alors que leurs prédécesseurs (qui avaient chassé la dynastie régnante du royaume) gouvernaient avec doigté, le Trio-arbitrae actuel impose son autorité avec force depuis une dizaine d'années. Notamment, la relative indépendance des peuples wytts, au nord, est en passe de devenir un souvenir face aux actions tant militaires que magiques, officielles ou sournoises, qu'ils mènent pour réduire les derniers îlots d'indiscipline ou de rébellion.
Habitués à la discipline – sans laquelle l'usage intensif de la magie mènerait au chaos – les mages employés dans l'administration et hostiles à cette politique autoritaire se taisent et cachent leurs opinions, par peur de la délation...

Domus magicae

Une demeure bourgeoise et bien tenue se doit d'être équipée de la façon suivante :
— Un snap de porte, qui dépoussière vêtements et chausses de celui qui entre (1).
— Un samovar perpétuel, qui tient l'eau bouillante et garde à température idéale les infusions et décoctions dans ses divers réservoirs à robinet.



— Un follet nocturne : cet esprit, lié par son propriétaire, est une petite flamme jaune-vert qui s'allume dès que son maître quitte son lit durant la nuit, et l'accompagne – légèrement en retrait – dans tous ses déplacements dans la demeure.
— Un astrocarillon, qui sonne les heures mais aussi les rendez-vous qu'on lui intime de signaler.
— Un tourbillon du désert : si (afin d'occuper la valetaille) le lavage du linge reste fait à la main, le séchage, lui, est assuré durant les longs hivers humides par un vent chaud et tourbillonnant, auquel une pièce spéciale est consacrée. Beaucoup d'enfants majistrides ont un jour profité de l'absence des parents pour jouer avec le tourbillon familial ! Dans le même esprit, le repassage se fait à la main, mais le fer chauffe tout seul à la température qu'on lui demande.
— Un foyer instantané : sur un ordre, le bois placé dans la cheminée s'enflamme aussitôt.
Il existe d'autres objets ou mobilier, mais ils sont moins courants. Un misanthrope qui refuse même la présence occasionnelle d'un laquais ou d'une servante pourra, en y mettant le prix, acquérir une armoire qui plie le linge qu'on y met en vrac, un balais magique, ou un fourneau qui cuisine. Toutefois, ces objets plus sophistiqués, pour ne pas dire semi-intelligents, sont en général des **sandestins** (voir Focus), coûteux et sujets à bien des problèmes.
A l'inverse, dans une ville où l'espionnage magique est facile, toute demeure (à part les plus misérables taudis) possède son omring, une zone privée délimitée par les bornes d'omrinspots (de petites lampes où brûle une résine spéciale).
La plupart du temps, huit ou dix omrinspots « privatisent » toute une maisonnée. Il en faut quatre au minimum pour créer un omring tétraédrique.

Sorcelets

A un âge très variable, les Majistrides découvrent leur pouvoir inné. Celui-ci se manifeste soudain, parfois à mauvais escient... L'aide d'un magicien est sans effet sur son apparition, mais peut servir à le maîtriser ou à l'utiliser au mieux. Lorsque son sorcelet est « révélé », un Majistride peut alors essayer d'en apprendre quelques autres. Ne pas avoir de sorcelet arrivé à l'âge adulte est vécu comme une vexation, et ceux qui sont victimes de ce « retard » en viennent souvent à apprendre en secret des sorts de vraie magie (en y mettant le prix), juste pour faire illusion.
Un sorcelet a parfois le même effet qu'un sort de bon niveau, mais il reste un sorcelet car il est généralement limité à un seul objet, un seul type d'usage. De fait, des Majistrides en viennent à changer de métier en fonction de l'avantage que leur procure leur talent personnel.
Parce qu'il est lié à un individu, chaque sorcelet est particulier. En voici quelques exemples, dont il existe des variantes très courantes :
— « Bouteille lève ton cul » permet de faire léviter une bouteille le temps de servir un verre. Ysgerd Finnwax l'employa pour faire garçon d'auberge, puis ivrogne patenté.
— « Attache-toi » est fort utile à Robarth Bow, marin de son état, pour réaliser des nœuds solides en une seconde, quoiqu'il jalouse un peu le « Détache-toi » de son ami Wartool Smeg, qui non seulement lui permet l'effet inverse sur les cordages, mais aussi sur les liens compliqués des parures féminines...
— Déménageur, Rowlaamd Scham effraye le passant par les audacieux entassements qui vacillent au-dessus de sa charrette de déménagement, sans tomber grâce à son sorcelet « Tiens-toi droite ! ».
— Qu'ils soient marins ou simples dockers, tous envient au capitaine Dulbard « Flotte un peu ! » qui lui permet de maintenir à la surface des flots, pendant quelques minutes, un objet ne pesant pas plus de cinquante kilos.
— Fini les gueules de bois pour Nub le Bègue grâce à « Redresse boyau » qui dissipe les effets de l'alcool ou des drogues hallucinogènes. Par contre, son foie est dans un triste état.
— Grâce à « Petits tas », il est difficile d'arnaquer Pirr Sonnsenn, le marchand. Ce sorcelet lui permet en effet de trier les pièces de monnaie selon ▷

Focus
Mis en vedette dans les romans de Jack Vance, le sandestin est un serviteur magique lié à son invocateur par un contrat qui l'oblige à accomplir un nombre déterminé d'actions.

1) Directement inspiré de « Tous des magiciens » et « C'est dans les yeux », de Randal Garett Junior, chez Temps futurs (malheureusement indisponibles !).

la pureté de leur métal. Accessoirement, il sépare aussi le sel du sucre.

— Tzalibsba est une courtisane renommée grâce à « Méat, coule pas ! » qui prolonge la vigueur de ses amants.

— « Comme une image... » assure une rente confortable à Guevin Tavloc. Dans un pays où les effets magiques abondent, ce sorcelet permet de s'assurer qu'un objet normal ne se mettra pas à agir bizarrement sous l'influence de quelque énergie magique résiduelle. On a déjà vu des théières brûlantes devenir soudainement molles ou des portemanteaux s'enfuir à clochepied dans les bois...

Les sorcelets d'Allumepipe, de Sèchebotte, de Coupepain, de Trébuche-mon-voleur font partie de ceux qu'il est facile d'apprendre pour tout Majistride un peu capable... Les plus doués d'entre eux, ceux qui ont la chance d'être acceptés comme apprenti ou aide d'un mage, arrivent souvent à acquérir un ou deux sorts de niveau 1.

Sans magie...

Comme on l'a dit, même s'il serait possible d'alléger beaucoup de tâches quotidiennes par la magie, il est de nombreux cas où elle n'est pas utilisée.

En premier lieu, tous les travaux traditionnellement réalisés par des laquais et servantes. Tant pour le plaisir de régner sur son personnel que par économie (certains sorts reviennent à la longue plus cher qu'un serviteur remplissant le même office), le bourgeois aisé aime que sa maisonnée use de l'huile de coude.

D'autre part, dès qu'il s'agit d'une activité de longue haleine, un voyage par exemple, il est plus simple de faire appel à une bonne vieille carriole attelée à un cheval qu'à un fort coûteux sort de lévitation, qu'un magicien irascible et débordé ne lancera sur votre équipage que lorsqu'il en aura le temps, c'est-à-dire parfois dans des jours et des jours...

Visite touristique

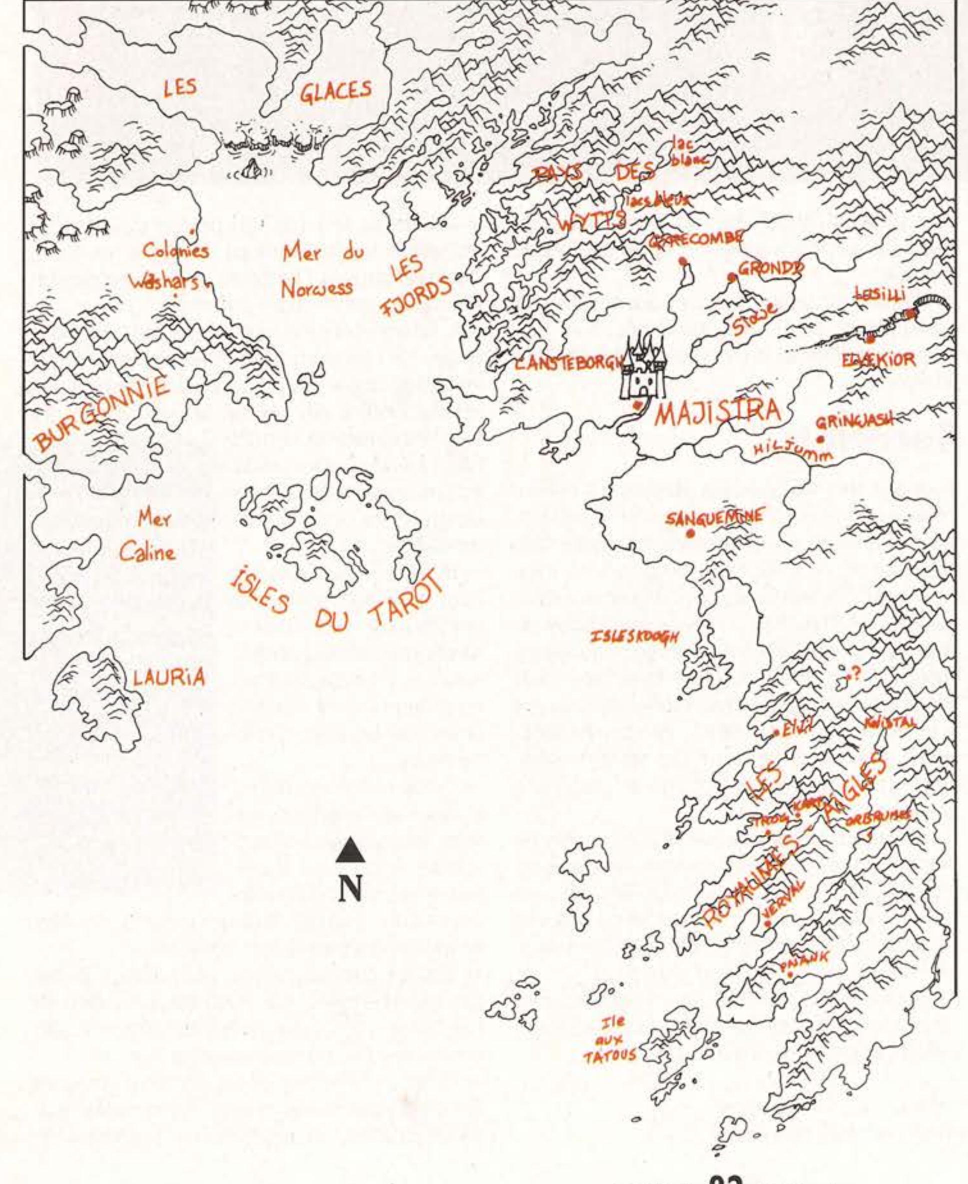
Les royaumes-aigles du littoral

Au sud-est de Majistra s'étire un long littoral montagneux dans lequel s'enchâssent de nombreuses vallées ouvertes sur la mer. Parfois civilisés, parfois barbares, les royaumes qui s'y blottissent sont appelés royaumes-aigles, car leurs souverains ont bâti leurs forteresses au flanc de montagnes qui culminent si haut qu'il est parfois difficile d'y respirer. Commerçant par mer, les royaumes-aigles étaient souvent victimes des pirates. Ils ont presque tous prêté allégeance à Majistra en échange de sa protection maritime, efficace s'il en est.

Les Wytts

Sans lien de parenté avec leurs voisins de Majistra, les Wytts aux cheveux d'un blanc de neige sont essentiellement réunis en tribus. Bagarreurs, proches de la nature, adeptes d'un chamanisme qui leur est propre, ils ont pourtant pour tradition de se fédérer pour certaines grandes causes : face à une calamité naturelle ou pour de grandes entreprises qui profiteront à tous : canal, port, pont... Car ces montagnards sont aussi d'excellents marins, d'eau salée et d'eau douce. Plus d'un fit sa fortune en rançonnant les royaumes-aigles au temps encore récent où la piraterie prospérait. Mais certains sont aussi des hommes des lacs, de ceux qui mettent des patins sous leurs navires lorsque gèlent les immenses lacs qui ponctuent leur pays, c'est-à-dire pendant plus de la moitié de l'année.

La capacité des Wytts à se fédérer leur a pourtant fait défaut lors de l'arrivée au pouvoir des magiocrates, quand ces derniers ont lancé une offensive maritime et terrestre pour forcer l'allégeance de leurs turbulents voisins sous peine de représailles sévères. Curieusement, les tribus n'ont pas su se liguer à temps contre l'agression, et elles ont presque toutes prêté serment, séparément. Mais quelques rebelles se cachent encore dans les zones les plus reculées.



Cansteborgh et la Grande Vallée

Essentiellement montagneux, le territoire de Majistra doit aussi sa prospérité à la vaste et fertile vallée qui entoure Cansteborgh. La capitale est juchée sur le Mont chantant, le seul relief à des milles à la ronde, qui domine la pointe est de l'estuaire du fleuve Slowe. Jouissant d'un climat particulièrement doux amené par le courant, c'est le cœur et le grenier du pays, depuis les sources de la Slowe à l'est jusqu'au cap Westra.

On y cultive autant pour se nourrir que pour le plaisir, et les herbes odorantes que les marins ramènent des royaumes-aigles du lointain sud acceptent de pousser sous les mains expertes des herboristes, tandis que les fleurs les plus délicates naissent ici des soins d'horticulteurs-magiciens.

Cansteborgh est à l'image du pays : hormis les bâtiments administratifs du centre, majestueux et agressifs, le reste n'est que villas et jardins grimpant en espalier le flanc du Mont chantant. Le contraste n'est que plus saisissant avec ce fameux centre où les bâtiments, protégés à la fois des engins militaire et de la magie, sont noirs, épais, quasiment aveugles et flanqués de tours massives hérissées de pointes. On dit que leurs murs et toitures sont constellés de pièges, telles des zones de dissipation de la magie alternant avec des zones de doublements ou de renversements d'effets, des méduses invisibles rampant sur les parois, des pointes sortant des murs de manière aléatoire...

Grondd

Un gigantesque pic au milieu d'une plaine désolée, le sommet caché par un orage noir perpétuel dont

les roulements de tonnerre font trembler la végétation éparse, voilà l'image peu accueillante qu'offre Grondd au voyageur égaré. Car peu de gens se rendent dans cette forteresse aveugle de leur plein gré. L'accès au sommet n'est possible que par un long escalier en colimaçon qui occupe le cœur du piton rocheux et est défendu par des mages combattants et des mercenaires d'élite.

Quand une créature magique ou démoniaque est capturée et que la magiocratie souhaite la garder captive, c'est à Grondd qu'elle est envoyée. Cette citadelle sans fenêtres est bardée de protections magiques et coiffée d'un épais toit de pierre qui l'abrite, entre autres, de l'orage invoqué par le prince-démon StarnFlax, un des plus anciens pensionnaires.

Le calme plat, la seule auberge de Grondd, où les éclats de tonnerre sont assourdis magiquement, reçoit de temps en temps la visite des envoyés de Cansteborgh qui viennent requérir les services de certaines créatures captives contre un allégement de leur peine.

Grinwash

Situé en bordure de la forêt du même nom, le village de Grinwash est le paradis des alchimistes. Chacun y possède son petit cottage où il cultive ses herbes, un microclimat particulièrement clément facilitant leur développement. Si Grinwash est si populaire auprès des alchimistes, c'est surtout parce que la forêt est le lieu de reproduction des sorciflairs. Chaque année, au printemps, ces créatures ressemblant à des petites boules de poils grises et brunes dotées de grands yeux, d'une petite truffe et de fines griffes se regroupent en masse dans la région. Leur pelage, qu'elles perdent par touffes entières lors de leurs ébats, a la propriété d'emmagasiner l'énergie magique et constitue un puissant catalyseur alchimique. En contrepartie, la présence dans un laboratoire d'un sorciflair chargé magiquement peut causer d'étranges effets, aussi les alchimistes protègent-ils leurs demeures avec de nombreux charmes.

Elvekior

La grande faille du gouffre d'Elvekior est traversée par une route sinueuse qui ne serait guère empruntée si elle ne menait pas à Lusilli. La cité troglodyte d'Elvekior est une halte obligée pour les voyageurs se rendant à la Forêt chantante, car les créatures rocheuses peuplant les environs sont encore plus dangereuses que ses habitants. Sa population est essentiellement constituée de non-humains (gnolls, goblins, boggarts et même quelques trolls), vivant en relative bonne intelligence, bien que les rixes ne soient pas rares. Malgré cela, les voyageurs ont de bonnes chances de repartir vivants d'Elvekior, car la cité, sous la férule d'un ogre nommé Brog, se targue d'être civilisée. Même si la proportion de voleurs et d'assassins est importante, la garde de Brog parvient à assurer la sécurité des visiteurs, si ceux-ci sont prêts à payer pour l'obtenir… C'est l'endroit rêvé pour rencontrer des mages ou des chamans non-humains et partager des connaissances magiques avec eux (autrement qu'en étant la cible de leurs sorts).

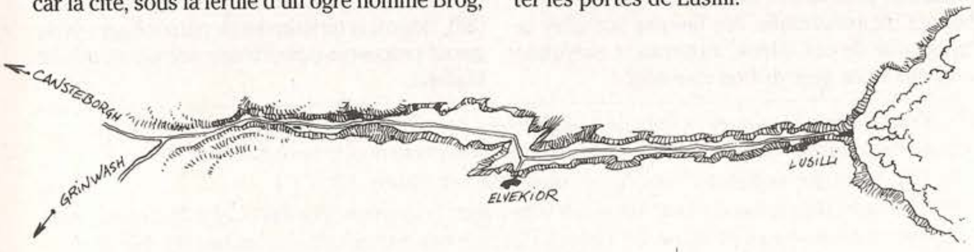
Les Wytts, « sujets du nord ».

Lusilli

Une imposante fortification ferme l'extrémité est du gouffre d'Elvekior. C'est Lusilli, la ville-rempart. Coincée entre deux murailles formant un sas entre le gouffre et un cirque naturel, Lusilli est un lieu de pèlerinage pour tous les bardes ou les amateurs de spectacles. Son théâtre a vu se produire des musiciens et des conteurs légendaires, mais ce n'est pas là que les représentations les plus extraordinaires se déroulent.

Le cirque rocheux de quelques kilomètres de diamètre dont Lusilli défend l'entrée est occupé par la Forêt chantante, qui doit son nom aux élémentaires et aux muses qui la peuplent. C'est l'endroit parfait pour trouver l'inspiration ou oublier ses tracas en se laissant bercer par les mélodies douces ou langoureuses qui y résonnent de jour comme de nuit.

L'accès à la forêt est cependant strictement réglementé, pour que moins qu'une douzaine de mortels s'y trouvent à chaque instant, de façon à ne pas troubler les esprits chantants. Un sortilège de voile d'égarement recouvre la forêt d'un brouillard qui fait se perdre quiconque voudrait pénétrer dans le cirque sans emprunter les portes de Lusilli.



La forêt est cependant ouverte à tous à chaque solstice, à l'occasion du concert donné par les élémentaires et les fées. On dit que cette nuit-là, leur chant est capable de transformer à jamais le cœur de celui qui l'entend.

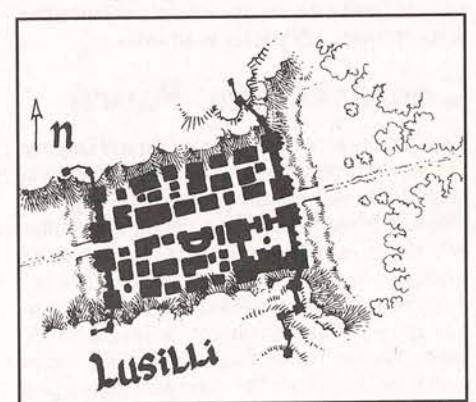
Sampar

On ne peut déterminer avec précision la position de Sampar, la cité itinérante, car les habitations qui la composent sont dotées d'une mobilité hors du commun. Vue du ciel, le grand cartographe Victor Hiouz l'a comparée à « un troupeau de maisons ». Le chef de cette meute est la demeure du bourgmestre Rudeguigne, une belle villa de deux étages que les autres bâtiments suivent docilement. Ces constructions enchantées glissent sur le sol avec une facilité toute magique, en réponse aux commandes verbales de leurs propriétaires. La raison de cette étrangeté est que l'économie de Sampar repose sur la capture et la préparation de l'écarlate vermisseau turbulent, ingrédient de base de nombreuses potions de soin ou de vitalité, mais aussi d'un alcool détonnant, le vermou.

La chasse au vermisseau a lieu au rez-de-chaussée des maisons de Sampar, spécialement aménagés pour filtrer les tonnes de terre déplacées par le passage du bourg. Plus on est près de la maison du bourgmestre, meilleures sont les prises, aussi les places se monnayent-elles chèrement. Un petit groupe d'auberges suit cet étrange cortège, et on peut y déguster le meilleur vermou de tout le continent. C'est simple, après quelques verres, on a l'impression que la maison ne bouge plus…

Gyrecombe

Gyrecombe ne serait qu'un petit bourg paisible s'il n'abritait pas un manoir de six étages connu sous le nom d'Institut des Études Thaumaturgiques de Majistra. Seul collège reconnu et financé par la magiocratie, l'IETM est le passage obligé pour obtenir un diplôme officiel permettant l'exercice commercial légal de la magie. Il n'est pas nécessaire d'y faire sa scolarité pour le décrocher, car des concours sont organisés trois fois par an, mais l'enseignement y est de si bonne qualité que tous les fils de famille y sont inscrits dès leur naissance. Sous la férule de l'archimage Burngondus Ferenbold, l'IETM est devenu le centre de recherche et d'enseignement magique le plus réputé du continent. Quiconque a un problème relatif à la magie peut être sûr d'en trouver la solution à l'Institut… à condition d'y mettre le prix. On y trouve également la plus ▷



complète bibliothèque sur le sujet, comprenant de nombreux livres oubliés et maudits gardés dans quelques salles secrètes.
L'institut loue les services de ses élèves aux particuliers fortunés (à partir de la septième année d'étude) et il a pratiquement le monopole de l'installation d'omring.

Sanguemine

Petit village faiblement fortifié entouré de vergers et de pâturages, Sanguemine doit sa mention sur les cartes à la présence en ses murs du plus fameux des magiciens-détectives : le duc Rémus (2). Ayant renoncé à sa charge pour pouvoir accomplir son office, le duc Rémus enquête sur les crimes que la Cour de Police ne peut élucider (soit par manque de temps, de moyens ou parce qu'elle bute sur un os). Toujours accompagné de son fidèle second, Oswald Bronwald, un sandestin en forme de pipe de bruyère, le duc Rémus est connu pour sa persévérance et ses éclairs de génie. Exorciste, enchanteur, devin et même un peu nécromant, il emploie toutes les ressources de la magie pour parvenir à résoudre un mystère. En trente ans de carrière, il n'a connu qu'un seul échec (le meurtre de « l'esprit-garou » à Grondd), mais il n'aime pas qu'on le lui rappelle. Étant très sollicité, il ne choisit de s'atteler qu'aux enquêtes qui éveillent son intérêt par leur côté insolite.

Azionezi

Rien n'est plus vrai que le dicton : « Même si tu ne vas pas à Azionezi, Azionezi viendra sûrement à toi. » Cette riche ville commerçante a vu son destin scellé le jour où deux puissants mages s'y ont livré duel. Gurt le Dément vainquit Knap le Fou en l'enfermant dans une bulle de saut dimensionnel, affectant malheureusement et concomitamment toute la ville. Sous l'effet de ce sortilège, Azionezi voyage en permanence dans l'espace et le temps. Pour des raisons théurgiques trop complexes à détailler, ses apparitions temporaires (de quelques heures à quelques semaines) se cantonnent cependant à la région de Majistra. Chaque Azionezi rencontrée est subtilement différente des autres car elle peut venir du passé ou de l'avenir.
L'attrait d'Azionezi est dû à son extraordinaire marché qui regorge des merveilles les plus incroyables, incitant même le paysan intrépide à y pénétrer au risque de quitter sa région et son époque, peut-être définitivement.
Parmi les nombreuses légendes qui courent sur Azionezi, il y en a une qui prétend que, la nuit, Knap le Fou hante encore ses rues et lance des sorts étranges aux passants attardés.

Contacts avec Paorn

Les contacts sont rares avec les Quatre Empires de Paorn du fait des courants contraires. Pour la plupart des marins, naviguer signifie longer la côte vers le nord et les fjords (inutile d'aller plus loin, tout n'est que glace) ou vers le sud et les royaumes-aigles. Seule une caste d'initiés fait du commerce avec les îles du Tarot, ce qui permet que certains échanges se fassent avec Paorn. Mais les marins majistrides laissent leurs marchandises sur les îles et ne vont jamais plus loin. Et encore : les initiés prêtent serment de secret, et la route maritime du Tarot est un mystère même pour les armateurs de ces bateaux.

Lusilli : passage obligé pour la Forêt chantante.



Histoire récente et refoulée

Les magiocrates règnent en maîtres sur Cansteborgh et les territoires de Majistra depuis une trentaine d'années. Auparavant, les mages n'étaient que les conseillers et les serviteurs des princes de la lignée des Washarrs. Le dernier souverain en date, Whasharr VIII, s'étant il est vrai montré particulièrement arrogant à leur endroit, une conspiration de mages du conseil et de militaires avait tenté de l'assassiner. Mais le roi ne s'était pas laissé faire et, sa vaste famille le prenant sa défense par les armes, l'affaire avait dégénéré en une gigantesque bataille rangée. Néanmoins, mal préparés, les Washarrs avaient dû battre en retraite. S'emparant de trois vaisseaux de guerre, ils avaient réussi à s'enfuir avec familles et serviteurs. Depuis, ils n'ont plus jamais fait parler d'eux, et la rumeur veut qu'une tempête en mer du Norwess les ait coulés, et que parfois la nuit, flotte au-dessus des eaux la silhouette d'un des « fantômes du Norwess ».
En réalité, les fugitifs ont effectivement essuyer une terrible tempête qui les a drossés sur les côtes des steppes orques, au nord des monts Sinisteria. Malgré l'hostilité des lieux, ils ont réussi à fonder de petits villages, d'abord avec les débris des navires, puis en attaquant les repaires gobelins et orques voisins qui, sans doute impressionnés, ont fini par accepter la présence de ces intrus, moyennant quelques serviteurs en gage de bon voisinage.
Aujourd'hui, les nobles bannis sont âgés ou morts, mais ils ont bâti de véritables villes de bois et de pierre, et dans leurs ports, les barques de pêche côtoient de bien étranges vaisseaux, mi-bateaux, mi-glisseurs des glaces, fort semblables à ceux qui traversent les lacs des Wytts. Et les jeunes Washarrs portent au côté les épées de leurs parents ou grands-parents. Encouragés par le plus charismatique d'entre eux, Stanziff de Washarr, ils n'ont qu'un idéal : reconquérir ces terres de Majistra, dont ils furent spoliés par des traîtres…
Et chaque jour ils s'entraînent, sous la houlette de vieux maîtres d'armes, surgis un jour d'on ne sait où. Sans doute âgés de plus de soixante ans, ils ont tous le regard noir des hommes trahis. Leur chef se nomme Sinatsil (3), et ils disent venir d'un pays plus au sud, nommé Burgonnie. En échange de leur enseignement, les « légionnaires » ont obtenu des armes neuves, des machines de guerre concoctées par les ingénieurs au service des princes washarrs, et plusieurs divisions de combattants – essentiellement des serviteurs – plus tentés par la description des richesses des empires du sud que par la vengeance de leurs maîtres.

Le plan

Washarrs et légionnaires burgons attendent leur heure. Grâce à l'appui de certains mages puissants de Majistra et de certaines tribus wytts, ils ont un plan : lorsque, sondant les augures, les mages apprendront qu'un hiver particulièrement rigoureux s'annonce, ils prépareront un long et puissant sort de froid qu'ils lanceront sur la mer de Norwess. Naturellement, les glaces éternelles descendent parfois jusqu'à l'embouchure de la région des fjords, mais un hiver rigoureux peut amener le front de glace bien plus au sud. En y ajoutant une tempête de glace magique de quelques jours, les combattants espèrent bien que les glaces gagneront le détroit qui sépare les Sinisteria du cap Westra. Ils pourront alors déferler à bord de leurs glisseurs jusqu'aux côtes de Majistra, sans avoir à craindre de représailles de la part de la terrible flotte majistride.
Quant aux légionnaires burgons, ils espèrent de même arriver en glisseur jusqu'aux côtes les plus orientales de la province de Sordalia, contournant ainsi les Sinisteria et le Dernier Rempart (4), avec leurs armées d'humains, de demi-orques et autres créatures à leurs yeux moins fourbes que les souverains de Paorn qui les ont trahis, il y a plus de quarante ans…

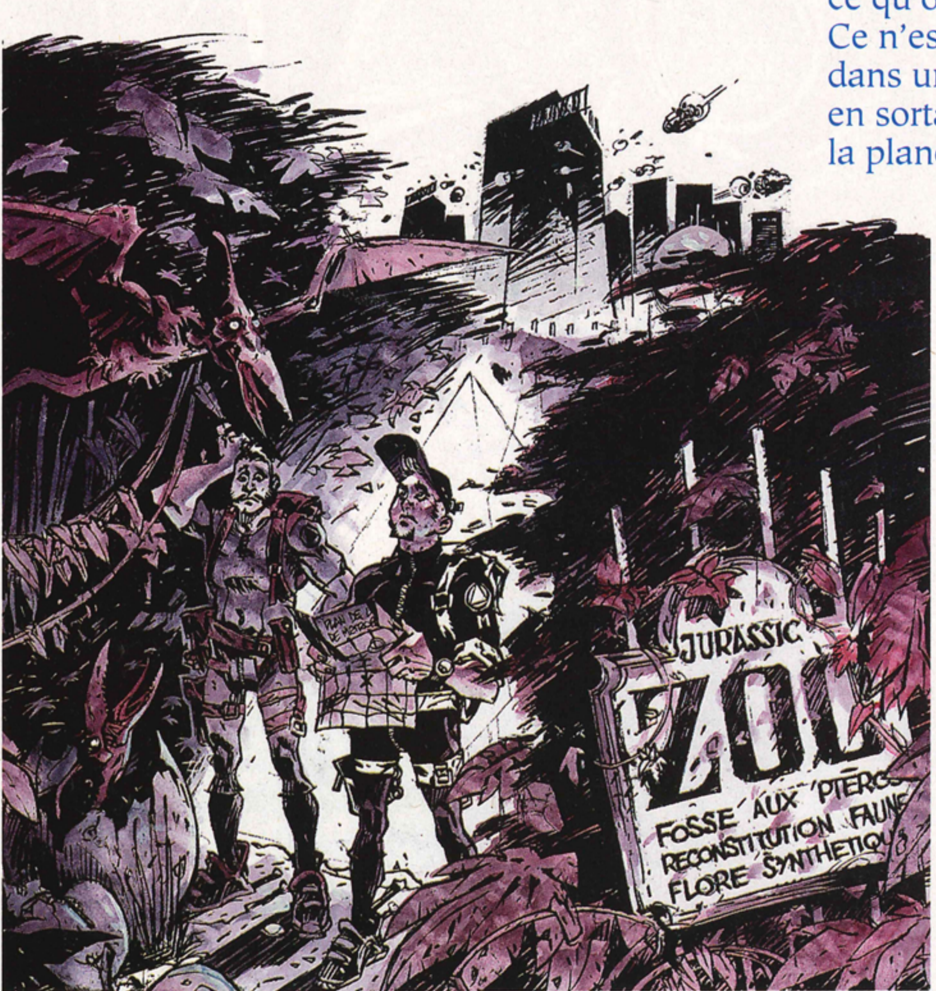
Didier Guiserix et Stéphane Bura
illustration : Franck Dion
carte et plan : DGx et Guillaume Fournier

N.B. : Dans le prochain numéro de Casus Belli (88), des caractéristiques de personnages vous seront proposées pour évoluer dans le monde de Majistra.

2) Directement inspiré de « Tous des magiciens » et « C'est dans les yeux », de Randal Garett Junior, chez Temps futurs (malheureusement indisponibles !).
3) Voir l'histoire de Sinatsil dans le premier volet de Paorn, CB n° 74.
4) Une opération normalement impossible par mer, le courant du Maelström obligeant tout navire en provenance du nord a d'abord faire le grand tour derrières les îles du Tarot…

Créer un monde

Une planète n'est pas seulement ce qu'on en voit au premier abord. Ce n'est pas parce qu'on débarque dans une zone marécageuse en sortant d'un tétraèdre que toute la planète est faite de marécages. Si des personnages doivent y évoluer longtemps, autant réfléchir un moment pour leur proposer un monde qui ait de la ressource et de la profondeur.



Conceptions d'univers

En science-fiction, il y a deux façons de faire une description : le space opera ou la hard science. Le premier privilégie le spectaculaire et le potentiel héroïque, sans s'embarrasser de trop d'explications et de vraisemblance ; c'est la méthode utilisée le plus souvent par le cinéma. La hard science, si elle permet aussi de créer des mondes exotiques, le fait en expliquant tout, en étant le plus proche possible d'une certaine « réalité » scientifique. Indispensable si vos joueurs n'apprécient pas le délire, cette voie nécessite certaines connaissances techniques et scientifiques, ce qui n'est pas à la portée de tout le monde… Pour vous aider, voici quelques références et bonnes questions à se poser avant de créer le décor d'une aventure…

Au commencement était le Verbe…

L'emplacement de la galaxie où est situé votre monde n'influe généralement que sur sa fréquentation. Loin d'un centre actif de l'AG, elle peut être quasi ignorée (en exploration, même un vaisseau triche-lumière doit procéder par sauts de puce et peut rater des systèmes intéressants ou habités). Par contre, il peut être utile de situer cette planète par rapport au centre galactique. Plus on s'en rapproche, plus il y a une forte densité de corps célestes (planètes, étoiles, astéroïdes, poussières…). Cela signifie entre autres que des civilisations ayant un NT suffisant ont plus de facilité à rentrer en contact. La Terre, par exemple, est située plutôt à l'extérieur de notre galaxie.

Zoom avant

Réduisons maintenant l'échelle et parvenons au système solaire, c'est-à-dire une étoile entourée d'un certain nombre de planètes. Le premier élément indispensable à la vie est une source de chaleur. Dans le vide spatial, la température est proche du zéro absolu (soit -273° C), la température la plus basse que l'on puisse trouver ou atteindre. Il n'y a donc pratiquement que la proximité d'une étoile pour engendrer de la chaleur. La lumière est aussi souvent nécessaire à la vie, mais pas indispensable. Elle est surtout nécessaire à la végétation pour faire la photosynthèse, qui est la base de la chaîne alimentaire (mais on peut imaginer d'autres formes de végétation. Les champignons, par exemple, n'ont pas besoin de lumière). Certains systèmes ont des soleils jumeaux, voire plus. Dans l'espace, les objets « légers » tournent autour d'un objet « lourd ». Dans notre système solaire, et dans probablement tous les cas, c'est le soleil qui est au centre et les planètes qui tournent autour, car une étoile est très massive par rapport à une planète. Imaginer une planète très massive avec un soleil en orbite n'est guère intéressant, car cette planète aurait une telle gravité que la vie y serait impossible.

Et pourtant, elle tourne !

Dans l'espace, rien n'est immobile et rien ne se déplace en ligne droite. Tous les corps célestes tournent sur eux-mêmes et autour de quelque chose : les galaxies, les étoiles, les planètes, les satellites. Un système solaire étant issu de l'explosion d'un corps très massif en rotation, toutes les planètes et satellites orbitent à peu près dans un même plan (à moins qu'un autre corps venant de l'extérieur ne soit « capturé » plus tard par l'attraction). Par convention, on appelle écliptique le plan de l'orbite de la Terre et c'est celui qui sert de référence. De même, le plan de l'équateur des planètes, des satellites et du soleil est souvent à peu près dans ce plan (sauf dans le cas d'un corps étranger). Cet « à peu près » est important : il faut définir l'inclinaison de l'axe de rotation de la planète. Si l'axe est exactement perpendiculaire à ce plan, la planète ne connaîtra presque pas de saisons. Si elle est très inclinée (plus de 30°), les saisons seront très marquées et les équinoxes très violents. L'existence des saisons apporte un climat tempéré, puisque le chaud et le froid alternent durant l'année. L'absence de saison maintient des températures similaires selon la latitude. L'équateur sera toujours très chaud et les pôles toujours très froids.
Définissez la longueur d'un jour et d'une année, c'est-à-dire en combien de temps la planète fait un tour sur elle-même et autour du soleil. Si le jour est très long (plus de 100 heures), les jours seront très chauds et les nuits très froides, avec des événements météo très violents à l'aube et au crépuscule. Si le jour est très court, c'est que la planète tourne très vite. Elle ne sera plus sphérique, mais fortement aplatie aux deux pôles (la Terre l'est légèrement) et séismes et éruptions

volcaniques seront fréquents et violents. Une planète peut tourner sur elle-même en autant de temps qu'elle tourne autour du soleil. Résultat : elle présente toujours la même face au soleil, comme la Lune avec la Terre. Il en résulte une face chaude toujours diurne et une face froide toujours nocturne, avec une frontière qui est une région annulaire tempérée passant par les pôles.

De l'eau !

Si une planète entièrement recouverte d'eau pourrait abriter la vie (après tout, c'est dans l'eau que la vie est apparue !), cela est exclu si l'eau est absente ou en proportion trop faible. Pourtant, la SF fournit des exemples de planètes arides (voir *Dune*). On peut le justifier en imaginant qu'il y a eu de l'eau autrefois, pour que naisse la vie, et que la température s'est réchauffée progressivement, à cause d'une modification de son orbite, de l'activité de son soleil, ou de la nature de l'atmosphère. La vie existante a dû s'adapter pour survivre.

Cartographie

Il faut maintenant répartir un certain nombre d'éléments sur cette planète : océans, continents, jungles, déserts, régions tempérées. Selon la logique, les régions proches de l'équateur seront plus chaudes que les régions polaires, les rayons du soleil ayant moins d'atmosphère à traverser. D'autres facteurs entrent en jeu pour la répartition des températures au sol : les courants marins chauds qui passent près des côtes réchauffent les terres loin vers l'intérieur. Ils provoquent aussi des mouvements météorologiques. Les vents sont principalement le résultat de la rotation de la planète. Mais ils sont aussi orientés par le relief et par les différences de pression atmosphérique, elles-mêmes fonction de la température. Les vents vont toujours d'une haute pression (anticyclone : chaud) vers une basse pression (dépression : froid). Une planète présentant de grosses différences de température aura des vents violents, de même qu'une planète avec peu ou pas de relief pour arrêter les vents (comme une planète aquatique). Les courants marins sont eux-mêmes fonction des températures marines, provoquées par les différences de latitudes et les mouvements volcaniques sous-marins.

Il est évidemment plus facile de faire une planète entièrement constituée du même décor : aquatique, désertique, couverte de jungle ou de glace. Mais pourquoi se contenter d'un seul et même paysage ? Cela peut exister, mais à l'image de notre bonne vieille planète bleue tellement variée, il est dommage de ne pas en imaginer d'autres. Beaucoup de films de SF présentent des planètes mono paysage, car leur réalisation coûte moins cher. En jeu de rôle, où le problème de budget n'existe pas, prenez le temps de bien faire les choses.

Placez des chaînes de montagnes, non pas au hasard, mais en lignes sinueuses. L'écorce de la planète est constituée de plaques qui bougent très lentement et passent les unes sur les autres. La rencontre entre deux plaques crée des montagnes sur toute la largeur du contact, ou des gouffres souvent comblés par des mers. C'est d'ailleurs là qu'ont souvent lieu les éruptions volcaniques et les séismes. Placez ensuite les grands cours d'eau, toujours d'une montagne vers la mer.

Les gens

Maintenant que vous avez dessiné vos continents, il faut y installer les populations intelligentes. Leur émergence n'a pu se faire qu'en un seul endroit, probablement assez tempéré et souvent près des volcans où les cendres fertilisent les sols. Ces peuples ont ensuite migré au cours des millénaires, empruntant les chemins les plus faciles : en suivant les cours d'eau, en évitant les montagnes et les déserts (sauf les peuples rejetés ou isolationnistes). Imaginez les grandes inimitiés (zones de guerre à répétition au cours des âges) qui ont pu laisser des traces dans les cultures actuelles. La création des pays ou provinces est fonction du relief, des cours d'eau. Pensez aux mouvements de population récents, dus à des guerres encore dans les mémoires, des cataclysmes, des persécutions, des ruées vers l'or...

Enfin, définissez le niveau technologique atteint par les diverses populations. Ce n'est pas forcément le même partout. Et si plusieurs planètes du système sont peuplées d'êtres intelligents, il y a de bonnes chances pour qu'ils se soient rencontrés. Il se peut aussi que la population d'une planète ait émigré vers une autre.

La géopolitique

On a souvent tendance à considérer qu'une planète étrangère est dirigée par un seul gouvernement. Or, tout comme la Terre, une planète peut être constituée de pays différents : des pauvres et des riches, certains vivant en pleine technologie (maîtrisée ou dangereusement incontrôlée) et d'autres à l'âge médiéval (selon de sages coutumes millénaires, en harmonie avec leur milieu, ou au contraire en décalage complet et conflictuel). En fait, si le peuple installé a des racines très anciennes, s'il est le produit de l'évolution, alors il a forcément évolué différemment selon les différents endroits de la planète, les ressources locales, le climat, la géographie et les peuplades voisines. C'est ainsi que les cultures se diversifient. Et même si un groupe possède une puissance suffisante pour étendre son gouvernement à toute la planète, il ne faut pas croire que tous les habitants de cette planète seront uniformes (résistance culturelle ou armée). Par contre, si le peuple est importé, alors il est possible qu'il y ait une certaine unité. Ainsi, les Américians forment un peuple relativement homogène, mais cela n'empêche pas qu'il y ait des disparités selon les origines (peuples nordiques, méditerranéens et africains), des minorités et des différences notables d'une région à l'autre.

Respecter tout ça ?

Ni logique pure, ni fantaisie absurde, on peut imaginer quelques cas de planètes « raisonnablement vraisemblables ».

— Des sources chaudes au fond de l'océan, ou une source radioactive, peuvent apporter suffisamment de chaleur pour que la vie se développe, bien que les radiations causent des mutations rapides et peu viables. Il existe ainsi des nuages de poussières, les nuages d'Oort, qui peuvent soit orbiter autour d'une étoile, soit errer entre les systèmes. Ces poussières peuvent s'agglutiner en astéroïdes, qui pourraient être creux, contenant un cœur liquide et radioactif, donc chaud, et des formes de vie amibiennes pourraient y éclore.

Quelques chiffres concernant notre bonne vieille Terre

Diamètre : 12 757 km ; masse : 5,97 10^{21} tonnes dont 2 % d'eau ; densité : 5,52 ; inclinaison de l'axe sur l'écliptique : 23° 27' ; distance Terre-soleil moyenne : 150 millions de km ou 1 unité astronomique (l'orbite étant elliptique, cette distance varie sur une année) ; épaisseur de la couche atmosphérique : environ 1000 km, mais l'atmosphère « respirable » où ont lieu les phénomènes météorologiques ne dépasse pas 80 km. Composition de l'atmosphère au niveau du sol : 78 % d'azote, 21 % d'oxygène, 2 % de vapeur d'eau, 1 % d'argon, le reste est constitué par ordre décroissant et en faibles proportions de gaz carbonique, néon, hélium, méthane, krypton, hydrogène. 71 % de la surface du globe est recouverte d'eau.

— Une planète gazeuse pourrait contenir des formes de vie, exclusivement aériennes, à condition que l'atmosphère contienne suffisamment d'humidité.

— Une planète creuse. Le noyau constitue une sorte de soleil interne et la population vit sur la paroi intérieure. Si la planète tourne suffisamment vite, la force centrifuge permet de créer une « pesanteur » dirigée vers l'extérieur (ex : la BD de Valérian : *Le pays sans étoiles*).

— Une planète artificielle.

— Une planète errante possédant sa propre source de chaleur et de lumière (utilisation du noyau chaud, d'uranium...).

— Et pourquoi pas une planète qui serait une entité vivante et pensante ? Mais on s'égare... Évidemment, *Mega* permettant à ses héros de se balader dans des univers parallèles, on peut aussi imaginer des mondes affranchis de certaines de nos lois physiques. Et là, seule votre imagination est au pouvoir... Sachez simplement limiter vos délires : un monde vraiment trop étrange démotiverait vos joueurs, qui ne disposeraient plus alors d'éléments de références, pour imaginer comment agir.

Philippe Bonneyrat
illustration : Igor-Alban Chevalier



Aekold le Miraculeux *Citadel* — *Gnomes (3)* *Harlequin* — *Gobelins (2)* *Harlequin* — *Squelette* *Harlequin* — *Homme-Lézard* *Harlequin*

Grâce à un de nos hardis collaborateurs, nous avons mis la main, en avant-première, sur un exemplaire de *Warhammer Quest*, et nous ne sommes pas peu fiers de pouvoir vous le présenter au moment même où il va sortir en version française.

Nouveautés

Mon coup de cœur du bimestre va sans hésitation aucune à Grendel, pour sa gamme de résines de qualité. Que vous cherchiez du petit matériel pour diorama ou un château complet, vous devriez le trouver, et en plus, les gravures sont superbes. Alors, on craque ?

CITADEL

Dans l'attente d'une nouvelle armée, Citadel fait la part belle aux personnalités pour *Warhammer*, avec la sortie de deux sympathiques jeunes gens : Heinrich Kemmler le Lichemeister, et Aekold le Miraculeux, champion de Tzeentch (voir ci-dessus). Également à noter, des bêtes de Slaanesh et de Nurgle, avec de nouvelles gravures. Enfin, les quatre Comtes électeurs de l'Empire sont maintenant disponibles en blister individuel, à 70 F pièce (soit 280 F pour l'ensemble). Sachant que la boîte qui les contenait tous coûtait 150 F, il semblerait que ces Comtes électeurs soient devenus collecteurs de taxes !
Pour *Warhammer 40 000*, faisant suite aux boîtes sorties précédemment, voilà les lieutenants de Cadian et d'Attila, le porte-étendard d'Attila, les troupes de choc cadiennes et les gardes des glaces de Valhalla.
Dans la liesse et les éclats de voix, les stades du Vieux Monde accueillent la nouvelle équipe des Zarr-Naggrund Ziggurats (nains du Chaos) et leur champion Hthark le Défonceur. Les nains, ne perdant jamais une occasion de tricher, introduisent quant à eux le bruyant mais efficace Roule-mort.
La gamme Epic retrouve de belles machines de guerre orques aux noms délicats et fleuris : Perkutors, Konkassors, Squiggoths et autres Kalcinators.
Enfin, *Warhammer Quest*, le nouveau jeu de Games Workshop, se situe entre *Advanced Heroquest* et *Warhammer jeu de rôle*. Comme toujours, la boîte est remplie de figurines et de décors, dont beaucoup d'inédits. Offrez-la donc à votre petit frère, vous pourrez lui emprunter quelques figurines à l'occasion.

EUROGAMES

Après des mois de rupture de stock, les maisons de la carte Village de *Cry Havoc* sont à nouveau disponibles. Rappelons que ces décors 15 mm en résine occupent la place exacte au sol de chaque maison du village, et qu'ils forment un excellent complément aux trois boîtes de figurines officielles consacrées au même jeu.

FENRYLL

Répondant au succès de ses mini séries humoristiques (dragons, fantômes, grenouilles et autres), Fenryll nous propose quatre nouveaux bébés dragons, aussi craquants que les précédents.
Par contre, d'une toute autre échelle est le nouveau dragon, présenté perché en haut de la tour qu'il vient certainement de dévaster. De réalisation aussi soignée que d'habitude, il sera une superbe base pour un diorama.

GRENDEL

Dans le précédent numéro, nous vous avions promis des photos du matériel de siège compatible avec le château Argötik, et c'est chose faite. De la catapulte au trébuchet en passant par le bélier couvert, la tour de siège ou la baliste, tout donne envie de se procurer au plus vite une règle de jeu pour tester ce beau matériel.
Petit tuyau : Essayez donc de vous procurer « Duel Siège », extension de la règle française « Duel », qui permet de gérer des petits combats avec des figurines 25 mm. Cette règle sympa, bien documentée et pas onéreuse, peut être commandée auprès de l'auteur (Gauthey Miniatures, 64 square Ronsard, 77350 Le Mée-sur-Seine) ou auprès de Jeux Descartes Wagram (6 rue Meissonier, 75017 Paris).
Les plus fortunés d'entre vous (ou les clubs) seront heureux d'apprendre l'existence d'une gigantesque forteresse naine, disponible en plusieurs petites boîtes compatibles entre elles.
Enfin, quelques nouveaux décors sympa font leur apparition : un canoë et un radeau munis d'équipements pour aventuriers, une belle fosse à serpents, des meubles d'apothicaire, des potences et piloris, et quelques prototypes d'armes naines à utiliser avec *Warhammer* : des fusées livrées avec leurs rampes de lancement.

HARLEQUIN

Non contente d'envahir le seul bandeau de ce numéro, cette petite marque anglaise nous prépare quelques nouveautés fort intéressantes : un héros homme-lézard, de fiers barbares, une voleuse et un clerc. De nouveaux orques sont en préparation, ils devraient être disponibles dès juin.

HEARTBREAKER

Pour une fois, pas de figurines, mais deux sets de peinture pour les figurines *Mutant Chronicles*. Celui de la *Corporation* est un set de base contenant neuf couleurs officielles de mégacorporations, telles que bleu Bauhaus, rouge Mishima ou jaune Cartel. La boîte des *Légions obscures* reprend quant à elle les neuf couleurs principales des différents monstres et créatures abjectes,

Tour de siège et « petit matériel », de quoi faire vaciller les murailles du château Argötik (Grendel).

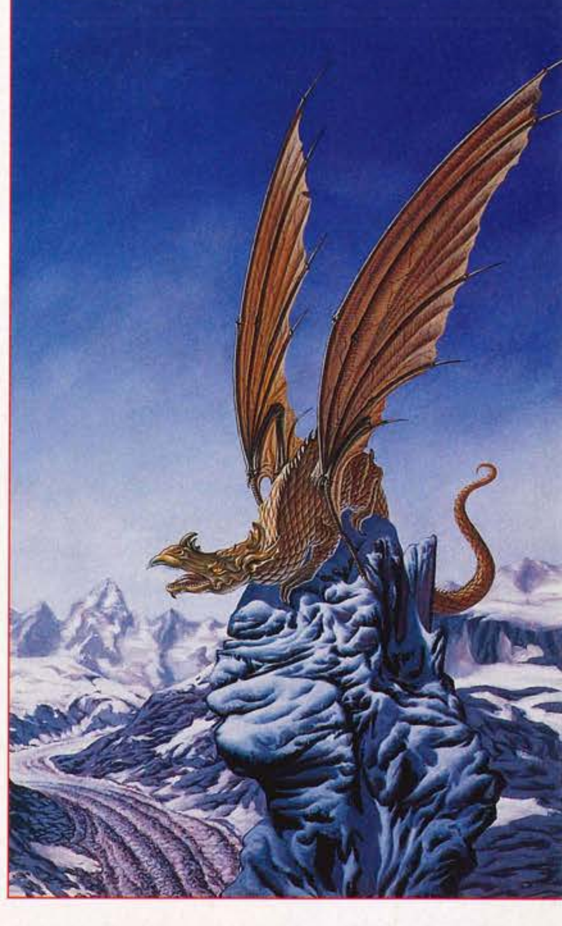






Aventuriers de Krynn,
puissiez-vous ne jamais être sous l'œil de Takhisis!
(Ral Partha).

Dans la famille dragons des Terres du Milieu,
voici Scatha, qui n'a rien à envier à Smaug!
(Prince August)



tels que les Razides, les Nepharites ou les hordes de Demnogonis.

PRINCE AUGUST

Au cours du Troisième Âge, un seul dragon fut comparable à Smaug, par sa renommée tristement acquise: Scatha « the Worm ». Pendant des années il sema la désolation dans les monts Brumeux, et nains et humains maudissaient son nom.
Cette réalisation massive (13 pièces) est très vivante, le dragon ayant été saisi ramassé sur lui-même, son long corps épousant la forme du rocher. On l'imagine bien scrutant l'horizon, prêt à bondir sur ses futures victimes.
Quant à la prochaine série (pour la rentrée?), on pourrait y trouver moult marchands, colporteurs et villageois.
Après ces bonnes nouvelles, la mauvaise: les deux nouvelles Warbands sont en train de prendre un certain retard, que nous pouvons estimer à 1d4 mois. Mais la patience à durée aléatoire est un art que les amateurs de Mithril maîtrisent parfaitement.

Notez également qu'après Citadel, Ral Partha et Grenadier, Prince August diffuse maintenant une large gamme de peintures acryliques. Vendue en flacon « goutte à goutte », cette peinture prête à l'emploi présente un avantage par rapport aux acryliques traditionnelles: très fluide et séchant moins vite, elle permet de réaliser des dégradés de couleur jusqu'ici réservés aux amateurs de peinture à l'huile.

RAL PARTHA

Dans la très belle série *Encounters of the imagination* dont étaient tirés les pirates et les nobles damoiselles que nous vous avions présentés dans CB n° 85, vous pourrez dorénavant craquer pour quelques mendiants, un marchand d'esclaves et ses attrayantes propositions, de féroces chasseurs de têtes ou le personnel d'une auberge au grand complet. Des figurines que l'on voudrait voir plus souvent!
Les monstres officiels pour *AD&D* reçoivent du renfort en troupes fraîches: un superbe squelette géant (voir ci-dessous), un Xorn, un Cave Fisher et un Rat-garou présenté à trois stades de sa transformation.
Après la boîte pour *Planescape*, voilà maintenant les premières figurines individuelles (ou vendues en petits packs): Factol of the Mercykiller (magnifique guerrier en armure étrange), deux Trancendent Order, deux Xaositects et un Greater Gegulon. La deuxième boîte sera consacrée au Chaos et elle contiendra du beau monde.
Les amateurs de diorama remarqueront un Nécromancien muni de son innocente victime (indispensable pour tout travail sérieux!), ainsi qu'un blister d'objets magiques et un autre de trésors.
Ce n'est pas une nouveauté, mais Takhisis est vraiment l'un des plus beaux dragons jamais sculptés, et son tirage a été limité à 5000 exemplaires pour le monde entier. Si la boutique à côté de chez vous en possède encore un ou deux, il ne faudrait pas tarder!

Warhammer Quest:
le dernier né de Games Workshop.



Grand classique pour AD&D:
le squelette format XL (Ral Partha).



WEST END GAMES

Les sorties de figurines pour *Star Wars* sont rares mais appréciées: les méchants principaux de *Heir to the Empire*, la suite de la Trilogie écrite par Timothy Zahn, et trois Noghri (petits gnomes à tête de mort).
Mais la grande nouvelle, c'est la sortie des premières figurines officielles pour *Indiana Jones RPG*, le jeu paru il y a quelques mois chez le même éditeur. Le premier blister contient Indy armé de son fouet, accompagné d'une charmante étudiante et d'un reporter. Un professeur, un guide moyen-oriental et un espion en gabardine composent le second pack.
Qualité de gravure et thème original font de ce début de série une réussite que l'on souhaite voir transformée au plus vite. Tout au plus peut-on leur reprocher leur taille, vraiment fidèle au 25 mm, et donc plus petite que la moyenne. Voilà une série qui devrait combler les amateurs de *L'appel de Cthulhu*, de *Chill*, mais aussi de *James Bond*, *Nephilim* ou *Scales*.

Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

Textes:
François Décamp
Images:
Olivier Vignes
Peintres:
Christophe Caillaud, Michel Dauvillier et Grégoire Matzneff

Titan Legions



Les procédures de jeu sont généralement très simples, bien qu'elles requièrent de nombreux jets de dés (mais toutefois moins que dans *Warhammer batailles fantastiques*. En combat, par exemple, un seul jet représente le toucher et les dommages, tandis que l'adversaire n'a la possibilité de tenter un jet de sauvegarde que dans de très rares cas (titans, véhicules blindés, etc.). Les règles concernant les titans (les machines de guerre de l'Imperium) sont plus complexes puisque la localisation du coup doit être déterminée, et les dommages causés ne sont pas toujours la destruction de l'engin en question (il est même vraiment rare de détruire un titan du premier coup au but).

Dans le monde de *Titan Legions*, le nouveau jeu avec figurines de Games Workshop, l'humanité est toujours en butte aux assauts de hordes extraterrestres. Dans les deux camps, la technologie fournit de formidables machines de guerre aux combattants. Entrez donc dans l'arène assister au choc des titans...

Principes de base

Titan Legions est en fait une version relookée, révisée et étendue de *Space Marine*. Sa principale différence est d'être beaucoup plus axé sur les machines de guerre. On trouve donc tout ce qu'un joueur peut désirer savoir sur les engins de ce type, bien que le jeu prenne aussi en compte l'infanterie et les véhicules.

Il est un peu présomptueux de vouloir résumer les règles de *Space Marine* en quelques mots, mais les néophytes qui lisent ces lignes voudront certainement en savoir plus long sur ce système de jeu finalement rapide et fluide.

Chaque unité est composée de véhicules ou de socles d'infanterie (comprenant chacun 5 soldats) qui peuvent se déplacer plus ou moins séparément et avec plus ou moins de liberté. Chaque véhicule a sa petite fiche qui affiche son potentiel de déplacement et ses capacités de combat.

Un tour de jeu se déroule en cinq phases distinctes, toutes aussi importantes les unes que les autres.

— La première, appelée phase d'ordres, permet aux deux adversaires de placer un pion ordre, face cachée, à côté de chaque unité en jeu. Les ordres sont au nombre de quatre et permettent d'établir une tactique différente à chaque tour (voir l'encadré).

— La phase de mouvement permet aux unités qui le peuvent de faire mouvement. Les unités qui chargent se déplacent généralement deux fois plus vite que les autres.

— La phase psychique est très peu utilisée, puisqu'elle permet seulement aux unités possédant des pouvoirs psychiques de les utiliser.

— La phase de combat est la plus complexe de toutes. Elle commence par les tirs des unités ayant reçu l'ordre de tir appuyé. Elle se poursuit par la phase de corps à corps (toujours mortelle, et simple à mettre en œuvre). Elle se termine par les tirs des unités ayant reçu l'ordre d'avancer... si elles sont encore en vie après ce carnage.

— La phase finale comprend le décompte des points de victoire ainsi que les jets de moral nécessaires pour savoir si les unités qui ont subi trop de pertes continuent à se battre ou décident de fuir pour sauver leur peau. C'est aussi à ce moment que l'on jette les dés pour déterminer si les unités en déroute reviennent sous le contrôle de leur chef.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Les nouvelles règles révisées ; les règles d'expérience et de mission pour les titans.

On regrette

L'absence des chevaliers eldars ; la toute-puissance du titan Empereur.

Pour ceux qui savent

Ce chapitre est avant tout destiné aux joueurs fanatiques de *Space Marine* qui souhaitent connaître rapidement les nouvelles règles proposées par *Titan Legions*. Je résumerai donc les nouveautés et les originalités.

- **Nouveaux titans**. Il est bien évident que les principales nouvelles troupes sont les titans de classe Empereur et les méga-gargants. Je détaillerai ces deux monstres plus loin.
- **Chevaliers**. On découvre l'existence de petits titans impériaux (les « chevaliers »), ainsi que toutes les règles qui s'y rapportent. Ces petits engins sont relativement rapides et bien armés. Même s'ils sont apparentés aux mini-gargants orks, ils sont certainement bien plus puissants.
- **Véhicules antiaériens**. Pratiquement toutes les armées du monde de *Warhammer* possèdent désormais des engins spécialisés dans la lutte contre les unités volantes. Cela permet aussi d'utiliser un tir d'opportunité bien pratique contre les unités rapides et discrètes.
- **Véhicules volants**. Le gunship de *Space Marine* a été relooké et les Eldars disposent désormais d'un nightwing volant.
- **Armes de titans**. Les règles fournissent une liste exhaustive de toutes les armes de titans parues à ce jour dans différentes sources (surtout dans *White Dwarf* en fait). On trouve même quelques nouveaux engins de destruction.
- **Nouveaux titans**. Les Warhounds et les Eeavers (parus dans *White Dwarf*) font leur entrée officielle dans le jeu. Des cartes d'unité permettent de choisir des groupes de trois titans (aussi bien chez les Eldars que chez les Impériaux).
- **Décomposition d'un tour de jeu**. Il existe désormais une phase psychique au cours de laquelle tous les pouvoirs du même nom sont utilisés. Elle est intercalée entre la phase de mouvement et la phase de combat.

- **Déplacement**. Les unités sont désormais classées en plusieurs types distincts (infanterie, marcheur, cavalerie, chevalier, véhicule, véhicule super-lourd et titan). On découvre donc avec joie que les motos sont désormais bien plus maniables (elles peuvent se déplacer en forêt).
- **Ordres spéciaux**. Tous les titans disposent désormais de missions spéciales qui rapportent des points de victoire substantiels. Les titans ne sont donc plus des unités comme les autres, mais bien des troupes d'élite qui ne s'intéressent guère à ce qui se passe autour d'elles.
- **Expérience**. Les équipages des titans peuvent acquérir de l'expérience et des compétences toutes plus originales les unes que les autres. Un soupçon de jeu de rôle dans un monde de brutes...
- **Bouclier**. Les boucliers énergétiques ne peuvent plus être détruits par des armes légères. Un modificateur de sauvegarde négatif est désormais nécessaire pour le faire. Cela renforce légèrement la puissance des titans.
- **Déplacement** des véhicules volants. Les règles parues dans les différents suppléments au sujet des véhicules volants n'étaient pas toujours claires, *Titan Legions* les résume et les clarifie. Il ajoute une règle de tir d'opportunité censée diminuer la puissance des engins utilisant ce mode de propulsion.

Nouveaux modèles de monstres

Le titan de classe Empereur

Le titan Empereur est une véritable machine de guerre indestructible. Ses armes sont réellement surpuissantes, ses boucliers sont nombreux et solides, et ses jambes contiennent chacune six socles de garde impériale ; le château qui sert de Q.G. contient lui aussi des troupes : douze au total, réparties dans les tours et les casernes qui parsèment le titan.

Pour vous donner une idée de la puissance des armes de ce titan, il suffit de signaler que le canon-fournaise permet d'atteindre des cibles situées à 1 mètre et qu'il décharge à chaque fois un maximum de quatre gabarits de barrage. L'annihilateur plasma peut, quant à lui, porter à 1,5 mètres et fait subir un malus de sauvegarde de -6 aux malheureuses cibles. Et les autres armes sont toutes à l'avenant. Avec un modificateur de corps à corps énorme, on ne voit pas vraiment comment en venir à bout. Inutile de préciser que le seul point faible de l'ensemble, le réacteur à plasma, est terriblement bien protégé et blindé.

Il semble évident que l'utilisation de cet engin doit être réservé aux parties gigantesques comprenant un nombre de titans important dans le camp adverse. L'infanterie et les blindés normaux ne pouvant pas venir à bout d'un tel monstre.

Le méga-gargant

Ce véhicule, beaucoup plus gros que le gargant normal (la machine de guerre de fabrication ork), est bien armé mais n'est pas vraiment mieux blindé. Il représente une force importante pour les orks, mais il ne peut pas logiquement supporter les tirs soutenus de l'arsenal embarqué sur un titan Empereur. Ses boucliers sont nombreux, mais pas vraiment plus perfectionnés que ceux montés sur les autres titans orks (16 % du temps, un tir passe à travers sans être arrêté ; en comparaison, ce pourcentage est de 0 pour les boucliers impériaux). L'utilisation de l'ensemble est rendue encore plus hasardeuse par le fait que le kapitaine ork doit hurler ses ordres aux mékanos, et que le méga-gargant se déplace avec difficulté pendant toute la partie. Il est certes très amusant de pouvoir placer des pions « Bâbord », « Stop », « Waaagh ! » ou encore « Fait tout péter ! », mais ce n'est pas très efficace en plein cœur de la bataille. Les armes montées sur le méga-gargant sont originales et nombreuses, même si l'on connaît presque toujours le principe de fonctionnement des engins de mort décrits. Les bizarboyz et les levacha géants sont de retour !

Contenu

Comme d'habitude chez Games Workshop, la quantité de matériel fourni est énorme. Outre des règles de jeu présentées en deux livrets, il y a un livret de scénarios spécialement écrit à l'attention des débutants (les parties proposées n'étant pas en effet très intéressantes pour les vétérans de ce type de jeu).

Côté figurines, la boîte contient deux méga-gargants orks qui ne sont pas sans rappeler les gargants normaux (en plus grands et surtout en beaucoup mieux armés), un titan de classe Empereur qui ressemble à un gigantesque Warlord (perché sur deux bunkers et surmonté par un Q.G. à l'apparence de château médiéval). Le tout est accompagné de chevaliers impériaux (de tout petits titans équipés d'armes de corps à corps qui les rendent très puissants dans ce rôle) particulièrement bien sculptés. On trouve aussi quelques véhicules orks pas vraiment nouveaux (puisqu'ils existaient déjà dans *Space Marine*).

Côté matériel en carton, il y a d'énormes bâtiments impériaux pas très originaux (mais qui peuvent enfin servir réellement de cachettes aux titans de tous poils. La présence de bâtiments orks est par contre une très bonne surprise. Ils ne sont pas du tout solides, ils sont petits, mais au moins ils changent de l'ordinaire (à bas le béton armé, vive le torchis !).

Le tout est complété par moult pions, marqueurs, tableaux de résumés, fiches d'unité, gabarits en tous genres. Une fois découpé, l'ensemble est particulièrement encombrant mais toujours utile lors des parties. De toute façon, là encore Games Workshop ne change pas un principe qui marche.

Les différents ordres

- **Tir appuyé**. L'unité ou le titan ne se déplace pas et se contente de faire feu de toutes ses armes. C'est un ordre idéal pour les unités en défense.
- **Avance**. L'unité ou le titan se déplace normalement et tire avec toutes ses armes, mais sans grande précision. C'est l'ordre idéal lorsque vous ne savez pas vraiment comment réagir aux attaques.
- **Charge**. L'unité ou le titan avance à pleine puissance sans prendre le temps d'utiliser ses armes. S'il parvient au corps à corps, il pourra combattre de cette façon. C'est un ordre violent et brutal, difficilement utilisable sous le feu nourri de l'adversaire.
- **Retraite**. Cet ordre n'est jamais volontaire, il représente l'état mental d'une unité qui vient de subir trop de pertes et qui décide de fuir pour pouvoir combattre un autre jour. Il permet de se déplacer à pleine vitesse vers ses lignes, sans utiliser aucune arme.
- **Pas de pion d'ordre**. Si vous avez oublié de donner un ordre à une unité (ou si une règle spéciale vous en a empêché), elle ne se déplacera pas et utilisera ses armes de façon imprécise, choquée par le fait que l'on s'intéresse si peu à elle.

Conclusion

Même si 70 % du matériel fourni dans *Titan Legions* n'est pas original (il est tout droit tiré de *Space Marine*), les règles révisées et les nouveaux engins de mort contenus dans la boîte en font un must pour tous les fanatiques de *Space Marine*. Quant aux petits nouveaux, ils trouveront ici le meilleur moyen de bien débuter dans ce monde cruel et mortel. Mais les joueurs occasionnels de *Space Marine*, eux, pourront se dispenser de dépenser une somme relativement rondelette pour affiner un jeu qui l'est sans doute bien assez à leur goût.

Croc



FICHE TECHNIQUE

Titan Legions **est un jeu avec figurines édité en français par Games Workshop.**
Matériel **: 1 figurine de titan Empereur et 2 méga-gargants orks (à monter), 22 figurines en plastique, 1 titan Imperator en carton, 2 livrets de règles (de 64 et 112 pages), 1 livret de scénarios, des aides de jeu, des éléments de décor en carton, divers pions et gabarits, des cartes de mission et d'armées épiques, des dés.** ***Nombre de joueurs*** **: 2 (ou plus).**
Prix **: environ 390F.**

Necroverse



Pour son premier jeu par correspondance, Croc nous invite à endosser la panoplie d'un decker épistolaire. Ambiance cyberpunk, règles claires, compte rendu détaillé... Un bien beau jeu, comme on aimerait en voir plus souvent !

Welcome-Wilkommen-Bienvenue

Les usuriers sont à vos trousses, votre femme vous a quitté, votre cyberchien vomit des boulons et perd de l'huile. Le synthicaf est froid, les soyburgers commencent à moisir...
Le monde est cyberpunk, pur et dur. Vous vivez à Necrocity, une mégapole qui ressemble trait pour trait à celle que vous pouvez rencontrer dans les romans et les jeux de rôle traitant du sujet. Corpos, gangs, et bien sûr pirates informatiques (ou deckers) s'y côtoient et surtout s'y affrontent.
Vous allez donc pouvoir jouer l'un de ces pirates. Votre but : vivre de vos pillages informatiques et devenir le plus célèbre. Pour cela, vous devez entrer dans la Matrice (c'est-à-dire le réseau informatique) et survivre à ses pièges dont les terribles glaces noires (illégales, mais très efficaces contre les deckers !).

Cœur de decker

Vous respirez un grand coup. Une dernière gorgée de synthicaf tiède... Ce soir, c'est le Grand Soir, la corpo Underworld n'a qu'à bien se tenir, ses glaces noires ne vous font pas peur.
Vous allez tout d'abord créer votre personnage. Après lui avoir donné un nom, il faut repartir 7 points parmi 5 programmes : Attaque, Discrétion, Crochetage, Récupération et Analyse. Cette phase très rapide dans son exécution nécessite cependant un peu de réflexion. En effet, votre efficacité va dépendre de ces programmes qui vous permettront de pirater plus ou moins facilement les systèmes informatiques des corpos. Au fil du jeu, vous pourrez augmenter vos programmes (en les achetant ou en les échangeant avec un autre pirate).

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'ambiance cyberpunk, le livre de règles.

On regrette

Qu'il n'ait pas vu le jour plus tôt !

Vous disposez ensuite de 3 points à investir dans des composants électroniques, qui se divisent en Blindage (défense de votre ordinateur... et de votre cerveau) et Vitesse de votre matériel.
L'ordinateur calculera ensuite différents facteurs : capacité de Brouillage de votre système, valeur de votre Atelier... Là aussi, vous pourrez améliorer ces « Items » au cours du jeu.
Votre état de santé fluctuera en fonction de vos piratages. Il vous sera possible de l'améliorer en prenant du temps libre ou en vous faisant hospitaliser.

Dans la Matrice, personne ne vous entend crier...

Une défense active vous accoste alors que vous analysiez des données. Vous tentez de lui fausser compagnie avec discrétion. Ça passe ou ça casse... C'est pas passé... A bout de ressources, vous essayez de détruire l'obstacle. Damned, encore raté ! Une alerte se déclenche, vous êtes expulsé. Shame on you !
Le tour de jeu se décompose en deux phases, l'une dite virtuelle et l'autre physique. Pour ces deux phases vous disposez en tout de 10 points d'action (PA).

- **La phase virtuelle** se déroule exclusivement au sein de la Matrice et consiste à réaliser divers piratages. Chaque action vous coûtera 1 PA. Bien sûr, l'action banale pour tout decker est le vol de données. Il s'agit de voler des informations dans une corpo, pour ensuite les revendre à un receleur. Mais vous pourrez également (entre autres) tagger des messages à l'intérieur de nœuds informatiques ou créer de faux comptes à votre profit. Vous aurez la possibilité de réaliser de 0 à 3 piratages par tour (cela dépend de l'état de votre matériel et de votre santé).
- **La phase physique** vous fait revenir dans le monde bien « réel » de Necrocity. C'est durant cette phase que vous pourrez récupérer de nouveaux programmes, négocier les informations collectées, améliorer votre matériel ou encore engager une bande pour donner une leçon à un concurrent... A noter que certaines actions vous coûteront une somme en necrodollars déterminée en fonction des PA utilisés.

Bien entendu, ces actions peuvent échouer et entraîner quelques désagréments (pour votre matériel ou votre santé). Mais sachez qu'un échec peut également vous permettre d'acquérir de l'expérience.

Que le grand Cric me Croc...

Par moments la chance vous sourit, mais pas aujourd'hui. Dans tout combat, il faut un perdant. Aujourd'hui ce fut vous.
Un mot sur le livret de règles : les ordres sont clairement décrits et un pirate d'expérience vous aidera par quelques conseils judicieux. Vous y trouverez également, entre autres, un topo sur les différentes glaces que vous pourrez rencontrer dans la Matrice, la description de quelques corpos (avec la puissance de leurs réseaux informatiques, les risques de rencontrer une glace noire...).
La feuille de résultats récapitule vos différentes actions (virtuelles et physiques). Vous y prendrez également connaissance des caractéristiques et compétences de votre personnage. Ces résultats sont agrémentés de commentaires qui plantent le décor (pour vous en donner un exemple, la plupart des introductions des paragraphes de cet article en sont tirées). Vous retrouverez enfin le classement des personnages et des corporations.
Votre personnage peut, par ses actions, devenir membre de différentes organisations (Necrovore, Media Junkies, Techno-Wizards...). Cette adhésion, souvent involontaire, lui permettra d'acquérir certaines capacités spéciales (tenter 4 piratages par phase par exemple) qui peuvent s'avérer fort utiles.

Plus vite, c'est mieux

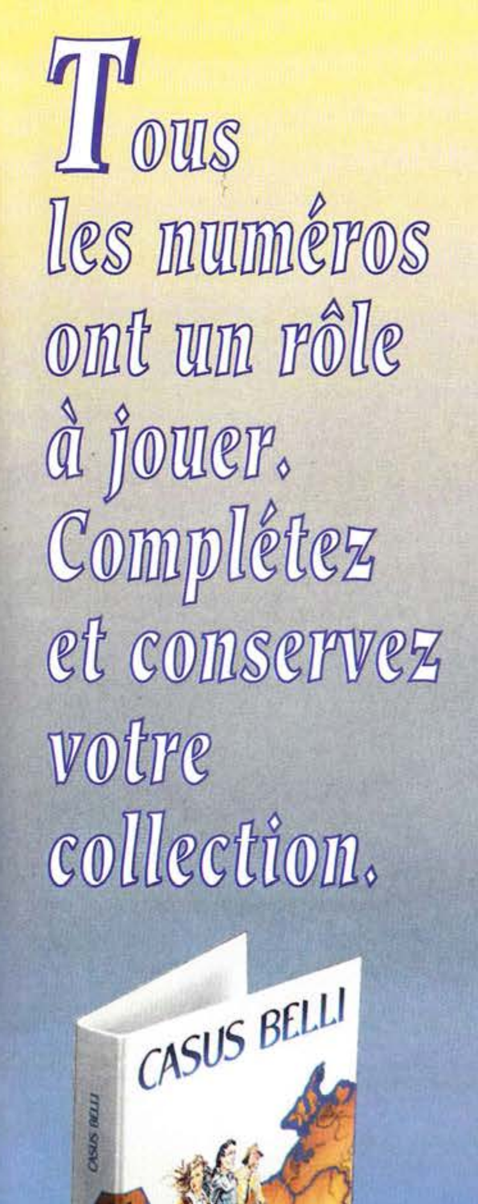
Chaque tour est à renvoyer dans un délai de dix jours, mais il s'agit là aussi d'être rapide. En effet, les résultats sont traités dans l'ordre d'arrivée et l'univers est modifié en conséquence. Vous pensiez faire un piratage dans une corpo « tranquille », mais un autre decker est passé avant vous et a déclenché alarmes et défenses qui vous attendent de pied ferme !
L'ambiance est très importante, et il est fortement conseillé aux joueurs (premiers acteurs il est vrai) d'y participer : notes diplomatiques, courrier ou messages sur minitel s'avèrent donc fort utiles.
Necroverse se déroule dans un univers sombre et désespéré, comme tous les univers cyberpunk. Seuls les plus forts (et les plus chanceux) s'en sortent, et encore... Bien sûr, il existe des endroits bien plus reposants pour prendre des vacances, mais cela vous le saviez déjà !

Samuel Zonato
illustration : Igor-Alban Chevalier

FICHE TECHNIQUE

***Necroverse* est un jeu par correspondance diffusé par Asmodée, 1 route de Versailles, 91190 Villiers-le-Bacle.**
***Fréquence du jeu :* un tour tous les dix jours.**
***Prix du tour :* 30 francs.**

Tous les numéros ont un rôle à jouer. Complétez et conservez votre collection.



JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; GE : scénario Grand Écran ; Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ; EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ; PL : Première Ligne ; JpC : jeu par correspondance ; AdJ : aide de jeu ; DA : Destination Aventure.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 20, 23, 24, 26, 38, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger .

67 - Bloodlust - Guide de peinture : dioramas - Les catastrophes - PdF. Torg - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RQ, Méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.

68 - PdF : INS/MV - Prof. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Mega III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Formule Dé : les motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf – Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - World in Flames (2) – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

76 - PdF : Hârn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun – Tout sur les jeux par correspondance – Battletech – Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf – Étoile Rouge et Croix Noire – Great Battles of History – Sc. ASL – Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

77 – EdF : Earthdawn ; Mega III ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Le paintball – Paorn (4) : l'Althusia et Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – GE : RuneQuest, Magna Veritas, AD&D niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

78 – EdF : Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North – FJ : El Mythico, Austerlitz, Afrika – Roi de ses propres mains – Paorn (5) : les peuples de l'Althusia – Pièges divers – Acheter son premier jeu de rôle – Tableau récapitulatif pour Kursk – sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE : Magna Veritas.

79 - Sc : Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant – EdF : Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Elric !, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe PI – Paorn (6) : l'Althusia, Oljad et carte en poster – Outremondes – Le blues du commanditaire – Comment lire une règle de JdR – Conseils pour Hastings 1066 – Gazette galactique.

80 - EdF : Magic. FJ : Loup-garou, Kult, History of the World, Nemak (JpC). FJ (Wg) : We The People, Breakout Normandy, GD'40, Matanikau, Asia et Africa Aflames. Sc. Shadowrun, Ars Magica, Star Wars, Stormbringer, WH 40,000. GE : Appel de Cthulhu. AdJ : Appel de Cthulhu, cyberpunk. Paorn (7) : la Tsovranie. Petit Capharnaüm n° 14. Destination Aventure : mini sc.

81 - EdF : Ambre ; Blood Berets ; Korea 95 ; Longest Day. FJ : Toon ; Xhënør ; Daymio. PdF : Maléfices. AdJ : Générateur d'idées ; Impliquer les personnages ; La construction de votre Alliance ; Cthuland ; Préparer des PSJ (Mega). Paorn (8) : La Tsovranie (2). Sc. : Rêve de Dragon ; AD&D niv. 2-3 ; Ambre ; L'appel de Cthulhu. GE : Elosis pour Mega III.

82 – Réponse à Témoin n° 1. EdF : Chill, Man ò War, Caesar. FJ : Selenim, Gurps, ContinuuM (JpC), Artic Storm, Ardennes, The Clash of Armor, Die Hanse. AdJ : Bestiaire médiéval, Enfers et damnations, Auberges à la carte, Comment improviser, Les animaux de monte (Simulacres). JeE solo : La libération de Paris. Sc. : Chill, JRTM, Warhammer, Toon.

83 - EdF : Chimères, Mutant Chronicles, Diplomatie, Rise of the Luftwaffe. Fj : Ravenloft, Junta, La Foi et le Glaive, Survivor One (JpC), Stalingrad : opération Uranus, Triumphant Fox, Operation Mercury. AdJ : Entrez dans la caravane, Dayak, Fous du volant. DA : Composer un rôle pour son personnage. Point de vue sur la Guilde (Mega). Interview d'Eric Wujcik. Sc : Elric, AD&D2, Nephilim, Star Wars. GE : Chill/AdC.

84 - L'opinion des parents Maltese. EdF : Ecryme, Les dieux nomades, Second Front. FJ : Oniros, Melulice Warlord (JpC), Seigneurs Dragons, Grand Siècle, Lost Victory, Ring of Fire. AdJ : T'aurais pas un tuyau, Sono d'enfer, Un verre ça va… DA : Jusqu'où aller trop loin ; Lamies, totems et fantômes (Simulacres). Anne McCaffrey. JeE : Totale Apokalypse. Sc : Cthulhu, Mutant Chronicles, Chimères, INS.

85 - Réponse à Zone interdite. EdF : Elfquest (v.f.), Mage (v.f.), The Battles of Waterloo. FJ : Castle Falkenstein, Condottiere, Battlespace, Cyber League (JpC). Charges, Enemy at the Gates. Dossier : les jeux de cartes. DA : Gérer les combats. AdJ : Chimères, Kabaal + les morts-vivants, Visite touristique (Mega), règles pour Totale Apokalipse. Sc : Ars Magica, Shadowrun, Vampire, Ecryme ; GE : AD&D.

86 – Résultats des trophées du jeu de rôle 94. EdF : Légendes des Contrées oubliées, Kult, SPQR. PdF : Gurps en v.f, Warhammer en v.f. DA : Maîtrisez le temps. Sc : Mega, Gurps Japon, Cthulhu, Légendes des Contrées oubliées ; GE : Star Wars. AdJ : Les conquérants de l'océan Oriental, Devine qui vient damner ce soir ?, Nuisances & Nature (Simulacres), Les Japonais Kamakura (Charges). FJ : Guerre & Frontière, Dragons et Nacelles, Hunters from the Sky, Kölin.

HORS-SÉRIE DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine…, Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune --Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview : A. Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeux de plateau : Civilisation, Junta, Formule.Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes : Jyhad, Magic, Spellfire, les autre jeux de cartes. Wargames : Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisés, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 – ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE vol. 1. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

ET N'OUBLIEZ PAS NOS RELIURES !

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- **Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI : ______ soit ___ numéros au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).**
- **Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI : ☐ HS n°2 LAELITH (40 F franco - Étranger : 45 F), ☐ HS n°3 MORCEAUX CHOISIS (40 F franco - Étranger : 45 F), ☐ HS n°4 GRANDEUR-NATURE (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°7 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°8 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°9 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°10 SIMULACRES (49 F franco - Étranger : 54 F), ☐ HS n°11 SANGDRAGON (45 F franco - Étranger : 50 F), ☐ HS n°12 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F). ☐ HS n°13 WARGAMES & JEUX DE PLATEAU (49 F franco - Étranger : 54 F). ☐ HS n°14 ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE FANTASTIQUE (45 F franco - Étranger : 50 F).**
- **Je commande ___ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).**
- **Je joins mon règlement de ___ F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.**

Nom ______ Prénom ______

Adresse ______

Code postal ______ Ville ______

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 31/12/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

RCS PARIS B 572 134 773

Dixie – Bull Run

Non ce n'est pas Magic, édition Sécession!

Rien à voir avec les jeux de cartes fantastico-rentables. *Dixie* est un véritable wargame, qui se joue simplement avec des cartes à collectionner. C'est non seulement le premier wargame de voyage, mais aussi un bon jeu, digne d'intéresser à la fois les hexagoneurs et les figurinistes.

Profitons de la mode

C'est sans doute ce que se sont dit les gens de Columbia Games devant le succès des jeux de cartes à échanger. Chez Columbia, on sait faire des jeux originaux: la preuve, les fameux wargames «à cubes». Alors, un vrai wargame sur cartes à jouer, pourquoi pas? Pour le thème, ils n'ont pris aucun risque: la guerre de Sécession, aux États-Unis, on aime. Par ailleurs, si le jeu est bien constitué de cartes, la ressemblance avec les jeux «magicoïdes» ne va pas très loin. Comme les belliludistes risquaient de ne pas apprécier l'astuce marketing des cartes rares, il a été décidé que toutes les cartes seraient trouvées à la même fréquence. Cela rend les échanges très faciles, d'autant plus qu'il est interdit de posséder plusieurs cartes identiques (sauf en ce qui concerne les cartes spéciales).
En fait, les premières boîtes sorties (première édition et réédition) ne traitent que d'une seule bataille, celle de Bull Run (1861), la première grande bataille de la guerre (les Nordistes ont été battus). Il y a en tout et pour tout 200 cartes différentes. Chaque paquet contient 60 cartes: 30 «bleues» et 30 «grises». Dès le premier paquet, il est vraiment possible de jouer (quoique le jeu soit un peu limité). Et, dès la première carte, le figuriniste découvre un guide de peinture de premier ordre!

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'originalité du jeu,
la qualité et l'esthétique des cartes,
la simplicité des règles.

On regrette

Qu'il faille s'échiner à des échanges pour avoir toutes les cartes.

Restons historiques

Une chose est certaine: *Dixie* n'a rien à voir avec un *Magic* en uniforme. C'est clair dès que l'on inventorie les cartes (qui, répétons-le, ont toutes la même fréquence). Si vous êtes un mordu, vous devrez acheter quatre paquets, soit investir 280 à 300 F, et vous serez à la tête de 240 cartes, ce qui vous donne la certitude d'arriver, en faisant des échanges, à posséder la série complète. Il y a 100 cartes nordistes et 100 sudistes. Dans chaque camp, on trouve des terrains, des généraux, des régiments d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie. Plus quelques spéciales. Il ne manque pas un poil de moustache aux officiers, les canons raviraient l'artilleur le plus exigeant et les tenues des troufions rappellent que le bleu et le gris étaient loin d'être les seules couleurs sur les champs de bataille de 1861. Superbe! (Ah, si seulement GMT avait été assez malin pour utiliser la quadrichromie sur les cartes d'avions de sa série *Down in flames*!)
Les doublons sont interdits: ce ne serait pas sérieux d'avoir le même général, le même régiment ou la même colline en deux exemplaires. Seuls sont autorisés les doublons de spéciales (encore que certaines, comme les cartes Gués ou Ponts, n'aient aucun intérêt en double). Ce n'est pas écrit en toutes lettres, mais l'idéal (et le plus historique) est de jouer avec toutes les cartes terrain, généraux et régiments de chaque camp, sans laisser de côté les plus faibles. Mais bien sûr, vous pouvez la jouer GrosBill, en ne conservant dans votre paquet que les meilleures cartes de troupes et de généraux, en évitant les cartes de terrain (car vous êtes alors obligé de choisir l'attaque, et les terrains ont avant tout une vocation défensive) et en truffant votre jeu de spéciales particulièrement favorables. Mais attention: si votre adversaire tient quelques tours, vous serez probablement battu.



Des règles simples et précises

La plupart des cartes représentent des troupes, et la seule indication importante pour le jeu est la valeur de combat (CV), qui va de 1 à 4, 4 étant le meilleur (il n'y a à ma connaissance que deux régiments d'infanterie sudistes à valoir 4). Les régiments ont aussi une valeur de tir: F2 pour l'infanterie, F1 pour la cavalerie, valeurs qui ne sont pas portées sur la carte. Pour l'artillerie, deux valeurs de tir sont indiquées, correspondant à la courte et à la longue portée. Les généraux affichent le bonus moral qu'ils confèrent en attaque et en défense.
Le combat oppose deux lignes de bataille articulées en trois positions (si on a peu de cartes) ou en cinq positions (si on a au moins 50 à 60 cartes dans chaque camp): un centre et deux ailes; ou un centre, deux positions centro-latérales et deux ailes. Pour leur mise en place, le Bleu tire 18 (ou 30) cartes, le Gris 15 (ou 25). L'empilement est de 4 cartes au maximum par position, les généraux et les spéciales ne comptant pas. Au départ, les cartes des deux camps sont disposées face cachée (sauf les cartes de terrain).
C'est au moment de la mise en place, et alors seulement, que les cartes de terrain peuvent être déployées. En option, vous pouvez décider que chaque joueur pourra librement choisir d'incorporer des terrains dans ses cartes de départ ou de les laisser de côté (décision à prendre simultanément). Si vous préférez laisser cela au hasard, tout terrain pioché après le premier tour devra être rejeté et une autre carte piochée.
A propos de la pioche, c'est le seul reproche que je ferais à la règle: une seule carte par tour me paraît insuffisant. Deux me semblent préférables, et même trois si l'on joue sur cinq positions.
La séquence de jeu est limpide, quoique inhabituelle: moral (jets de dé pour voir si les unités que l'adversaire a touchées lors de son tour partent en déroute et sont éliminées); tir; mouvement (des unités qui n'ont pas tiré); renfort (pioche).

A vos dés, feu!

Les tirs sont résolus simplement: pour chaque carte qui tire, on joue autant de dés (à 6 faces) que sa

valeur de combat. Les résultats dépendent de la valeur de tir : F1, il faut faire des 6 pour toucher ; F2, des 5 ou des 6 ; F3, des 4, 5 ou 6. Les coups sont répartis à égalité entre toutes les cartes de régiments et de généraux de la pile visée. Un général touché est mort. Si un régiment est touché, un dé sera joué à la phase de moral pour chaque coup porté : si le résultat est inférieur ou égal à la CV de la carte (plus, le cas échéant, le bonus moral d'un général et/ou d'une spéciale), tout va bien. Sinon, la carte est éliminée. Un 6 est toujours fatal, quels que soient les bonus.

Mais pour tirer, il faut être à portée et pour cela, il faut bouger. En effet, seules les unités d'artillerie peuvent ouvrir le feu par-dessus le « no man's land », et seulement avec leur valeur de tir à longue portée (ce n'est d'ailleurs pas une bonne idée, le plus souvent, car cela révèle la position de l'artillerie). On avance simplement (Engagement) les cartes qui attaquent dans l'espace séparant les deux lignes de bataille, devant la pile adverse qui leur fait face et qui est alors (et alors seulement) révélée. Autres mouvements possibles :

— le recul (Décrochage) ;

— le passage de la table de jeu dans la main du joueur (la Réserve), ou de la main sur la table (Redéploiement) ;

— l'attaque de flanc sur une aile déjà engagée, par des cartes venues de la réserve (Enveloppement).

L'infanterie et l'artillerie ne peuvent normalement faire qu'un seul mouvement par tour. Cavalerie et généraux peuvent en faire deux.

Démonstration par l'exemple

Le système peut paraître simplet, en fait il donne une bonne impression de simulation.

Voyez (illustration ci-dessous) ces trois régiments d'infanterie nordistes, tous CV3, qui montent gaillardement à l'assaut de quatre cartes sudistes, qui se révèlent être un régiment d'artillerie CV3 F1/F2, deux d'infanterie CV3 et CV2 et un général +2/+2. Douloureuse surprise, car l'artillerie à bout portant est redoutable. Elle tire 2, 5 et 6 (deux coups au but), tandis que l'infanterie tire 2, 2, 4, 5 et 5 (deux coups au but). A la phase de moral, chaque régiment nordiste doit donc lancer un dé. Pas beaucoup de chance : les CV3 font 2, 4 et 5 : deux éliminés. Les survivants se replient après avoir tiré une salve 1, 3, 3, 5 et 6 : deux coups au but qui n'éliminent personne. En effet, les défenseurs touchés (le joueur Sudiste choisit les deux CV3) bénéficient du bonus moral du général, il faudrait donc des 6 au dé de moral pour les éliminer, ils font 2 et 4.

Enflammé par sa victoire, le Sudiste contre-attaque avec son infanterie et son général. Il n'avance pas son artillerie, car son adversaire pourrait alors décider de concentrer ses coups sur elle. Mais le Nordiste s'est replié sur une colline, ce qui lui donne +1 de CV pour le tir. Il joue donc 4 dés et il a cette fois de la chance : 1, 5, 5 et 6. Trois coups au but sur trois cartes, toutes sont touchées, donc le général est éliminé. Catastrophe ! Privé du bonus, le CV3 gris est éliminé (il fait 4), le CV2 se sauvant de justesse (avec 2). Il réussit pourtant à toucher le CV3 bleu (2 et 5 au tir), refusant de se replier sans gloire. Il croit un instant avoir eu raison, car le Nordiste rate son jet de moral (5), mais joue aussitôt une carte spéciale, Rally, qui lui évite l'élimination. Les tirs nordistes seront cruels pour le Gris survivant...

Les deux joueurs ont appris (comme les généraux de l'époque) que « le feu tue » et qu'une bonne attaque se compose d'au moins trois régiments accompagnés d'un général.

FICHE TECHNIQUE

Dixie – Bull Run est un wargame sur cartes à jouer, en anglais, édité par Columbia Games.
***Sujet* : la première grande bataille de la guerre de Sécession, en 1861.**
***Échelle* : 1 carte par régiment.**
***Matériel* : en tout, 200 cartes à jouer de bonne qualité (60 par paquet).**
***Temps de jeu* : trente minutes à trois heures selon le nombre de cartes... et les rapports de force.**
***Prix* : 72 F.**

A ce propos, le système tend à avantager l'attentisme défensif. Pour le compenser, on peut décider que la pioche augmente d'une carte par attaque en cours (il peut y avoir une attaque par position). Et si un joueur finit son paquet, il devrait être possible de « recycler » les cartes spéciales utilisées.

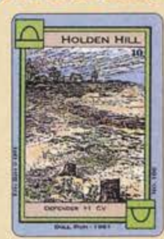
Le premier wargame de voyage

Règles simples, péripéties garanties, parties rapides, encombrement minime : Columbia a réussi avec *Dixie* le premier wargame de voyage. Avec lui, vous pouvez simuler Bull Run sur la plage, dans le train, ou chez la tante Adèle, qui n'accepterait sûrement pas que vous envahissiez son salon avec douze mille huit cent quatorze petits pions bizarres et une carte couverte d'hexagones. Vivement que Columbia nous donne, comme ils l'ont promis, Shiloh, Antietam, Gettysburg... Il paraît même que, si tout va bien (traduction : si les ventes marchent), nous aurons droit à une version napoléonienne !

Frank Stora

Première phase

Terrain de départ des bleus.



Les bleus attaquent. No man's land.







Les gris.









Seconde phase

Les bleus.





Dans la main.



Les gris contre-attaquent. No man's land.





Terrain de départ des gris.



A Famous Victory

« Malborough s'en va-t-en guerre... »

Richard Berg, le plus prolixe des créateurs de jeux historiques, est de passage chez Moments in History pour le premier wargame d'importance sur deux batailles de la guerre de Succession d'Espagne. Peu connu, ce conflit pourtant capital opposa la France de Louis XIV à une vaste coalition menée par le plus grand des généraux anglais, John Churchill, duc de Malborough. Regardons si, en changeant d'éditeur, Berg est resté fidèle à son fameux système de règles.

Pour le trône d'Espagne !

En 1700, Charles II d'Espagne est, politiquement et physiquement, l'homme malade de l'Europe. Il va mourir sans héritier et les grandes puissances européennes vont chercher à se partager le gâteau que constituent l'Espagne et son empire. Son testament va déclencher la guerre en proposant que Philippe d'Anjou, petit-fils de Louis XIV, lui succède. En acceptant l'héritage, la France et son allié bavarois vont se heurter à une « Grande Alliance » regroupant Angleterre, Autriche, Provinces-Unies, Danemark, Portugal, Savoie, Prusse et petits États allemands !

Jusqu'en 1703, la guerre est favorable à Louis XIV (victoire de Höchstadt-1703), mais l'arrivée de Malborough va changer la donne. La stratégie française visant à prendre Vienne en tenaille est balayée par l'écrasante victoire de Malborough à Blenheim (1704). Puis une seconde victoire dans les Flandres, à Ramillies (1706), ouvre aux Anglo-alliés les portes du nord de la France. Les défaites s'enchaînent pour Louis XIV : Oudenarde en 1708, puis Malplaquet en 1709. Mais progressivement, les Français, sous l'impulsion d'excellents chefs comme Villars, vont redresser la barre et, après que Malborough soit démis de son commandement en 1711, vont remporter une victoire décisive à Denain en 1712, qui débouchera sur le traité de paix d'Utrecht (1713). Philippe d'Anjou est alors reconnu roi d'Espagne ; les Pays-Bas espagnols sont cédés à l'Autriche, et Gibraltar à l'Angleterre. De tout cela, beaucoup n'ont retenu qu'une chanson : « ... miriton, mironton, mirontaine... »

A famous... système de jeu

Pour l'habitué des jeux de Berg (*Alexander*, *SPQR*, *Caesar*, *Lion of the North* ou plus récemment *Waterloo*), la surprise devant *A Famous Victory* ne dure que le temps de lire le nom de la maison d'édition. En effet, pour simuler les deux batailles de Blenheim et Ramillies, l'auteur a fait appel à ses bonnes vieilles recettes.

Le fond des règles vient de la série Great Battles of History (GMT) : pas de séquence (joueur A en phase puis joueur B en phase), mais activation, sans ordre prédéterminé, des différents chefs et unités de chacun des camps. Le système de commandement est le ressort du déroulement de la partie. Au début de la bataille, chaque joueur doit répartir ses unités entre six à neuf lignes (groupes d'unités adjacentes) confiées à des « Line Commanders ». Ceux-ci, pour être activés efficacement, doivent être à distance de leur « Wing Commander » (là, c'est du *Caesar*...). Avant d'entamer un tour de jeu, chaque joueur dispose d'un nombre aléatoire de Line Commanders à activer automatiquement. Des marqueurs les représentant sont alors choisis et placés dans une coupelle unique pour les deux camps, puis tirés au sort pour déterminer leur ordre d'activation (là, c'est du *Waterloo*...). Les autres Line Commanders devront se débrouiller avec des tests d'initiative et des possibilités d'action réduites. Comme dans les autres productions de Berg, on peut encore regretter que les armées avec les meilleurs chefs supposés (ici les Anglo-alliés avec Malborough et Eugène de Savoie) bénéficient d'un avantage décisif.

Salves, baïonnettes, et charges à fond

Les innovations proviennent surtout du thème historique. En ce tout début de XVIII[e] siècle, les batailles commençaient par des tirs, en lignes face à face à 50 mètres de distance, et finissaient à la baïonnette. La cavalerie intervenait soit comme force de tir mobile pour les Français (caracole), soit comme force de choc pour les Anglais (Malborough refusait de distribuer des cartouches à ses cavaliers pour ne pas les distraire de leur charge !). Il existe pour reproduire ces innovations des règles simples et fidèles au contexte qui font (comme dans *Lion of the North* pour une période de soixante ans antérieure) la valeur des wargames de Berg. Quelques unités spéciales sont traitées à part : artillerie, dragons à pied ou à cheval et hussards. L'échelle du jeu, au niveau du bataillon d'infanterie et du régiment de cavalerie, permet une simulation détaillée mais assez lourde à gérer : 120 à 150 pions par armée pour les deux batailles où les effectifs tournaient entre 50 et 60 000 hommes par armée.

Blenheim et Ramillies furent gagnées pratiquement de la même façon par Malborough : attaque massive de fixation sur les deux ailes, puis percée au centre avec de la cavalerie pour les prendre à revers. Il semble facile de faire mieux que résister avec les excellentes armées françaises qui souffraient surtout d'un faible commandement (Tallard à Blenheim et Villeroi à Ramillies). Ce sera de toute façon, avec un jeu de Berg, une partie de plaisir !

Frédéric Bey

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

L'originalité du thème ; l'efficacité renouvelée des règles de Berg (simulation des différents types d'assaut d'infanterie et de charge de cavalerie) ; la beauté des cartes et des pions ; l'idée d'inclure une cassette audio d'explications et de commentaires.

On regrette

Que Berg ne sache définitivement pas que le mot victoire existe aussi en français... Après Waterloo, Blenheim et Ramillies, il prévoit Oudenarde et Malplaquet ; le côté « prise de tête » des règles de limitation d'empilement.

FICHE TECHNIQUE

A Famous Victory, Great Leaders, Great Battles Series Vol. 1, Malborough and The Sun King est un wargame en anglais édité par Moments in History.
***Échelle* : 1 pion par bataillon ou régiment, un tour pour 30 minutes.**
***Matériel* : 1 carte recto verso, 720 pions, 2 dés, un livret de règles, 4 aides de jeu et une cassette audio.**
***Scénarios* : Blenheim (13 août 1704) et Ramillies (23 mai 1706), 4 à 7 heures de jeu.**
***Prix* : environ 310 F.**

du
1er JUIN au 31 JUILLET 1995

Défiez la chance dans les
BOUTIQUES PILOTES JEUX DESCARTES
et gagnez des
TEE-SHIRTS, des CD et des PLACES DE CINÉMA*

* Dans les boutiques de Paris uniquement

NOUVEAUTÉS



ÉCRAN THOAN + scénario



ÉCRAN STAR WARS
MANUEL DU FRANC TIREUR
+ ÉCRAN MUTANT CHRONICLES
CHEVALIER D'OMBRE (supplément Ambre)
FRÈRES DE SANG II (scénarios Appel de Cthulhu)
CHÂTEAU FALKENSTEIN

Vente par correspondance - Règlement carte bleue

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. (1) 43 26 79 83
Métro : Cluny/La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. (1) 42 27 50 09
Métro : Wagram



39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. (1) 47 34 25 14
Métro : Pasteur

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY
69002 LYON
Tél. 78 37 75 94
Métro : Ampère/Victor Hugo

PARIS 5e

VOTRE BOUTIQUE FÊTE L'ÉTÉ DANS UNE AMBIANCE LUDIQUE !

TOUS LES JEUX DE CARTES EN FRANÇAIS
Nouveautés DESCARTES & RAL PARTHA
Toute la gamme T.S.R.
en Français et en Anglais
IMPORTATIONS wargames et jeux de rôle
MAGIC™ V.F. & V.O.
Armes en latex pour grandeur nature...

PROMOTIONS - CADEAUX - CONSEILS

PARIS 15e

FIGURINES EN DÉLIRE
EN JUIN & JUILLET

PROMOTIONS
RAL PARTHA - THUNDERBOLT - GRENADIER - ALTERNATIVE ARMIES - RAFM - HEARTBREAKER

ET TOUJOURS...
JEUX DE CARTES V.O.
STAR TREK - ILLUMINATI - ECHELONS OF FURY (39-45) - ECHELONS OF FIRE (1990) - RAGE - ETC.

LYON

DÉDICACES ET DÉMONSTRATIONS

Samedi 17 juin 1995 :
CROC et l'équipe Siroz

Samedi 8 juillet 1995 :
Stéphane ADAMIACK et Philippe CHARTIER, concepteurs de KABAL, accompagnés de plusieurs illustrateurs.

PARIS 17e

NOUS AVONS POUSSÉ LES MURS !

2 fois plus d'espace...
3 fois plus de jeux...
4 fois plus de figurines...
5 fois plus de décors...

Venez fêter notre nouveau look du 17 au 24 juin 1995 !

DÉCOUPEZ CE BON* :
un jeu** vous sera offert pour tout achat de 200 F minimum.

* photocopies non acceptées. ** A choisir dans une sélection pré-établie (dans la limite des stocks disponibles)

The Rising Sun

Les p'tits bateaux (et les grandes règles)



De *Mont Saint-Jean* à *Over the Reich*, Clash of Arms n'est pas réputée pour ses règles simplistes, mais bien plutôt pour ses jeux hyperdétaillés, quel que soit le sujet traité. *The Rising Sun*, premier titre de la série *Command at Sea*, ne fait pas exception. Cette fois, il s'agit de miniatures navales, voguant sur les eaux du Pacifique, de 41 à 43.

Rolemaster sur mer !

Quel rapport entre un jeu de rôle bien connu et un wargame naval pour figurines ? Dans les deux cas, si vous trouvez un arbitre/meneur de jeu connaissant bien les copieux volumes de règles, vous pouvez pratiquement vous concentrer sur votre rôle sans vous soucier desdites règles. Et si l'arbitre s'occupe de tout régler, vous profiterez de tous les détails de l'aventure fantastique ou de la bataille navale. Dans les deux cas, les joueurs utilisent des figurines amoureusement peintes, auxquelles ils donnent des ordres « naturels », comme « Nanoc le Barbare se rue sur le brigand le plus proche, l'épée haute » ou « le *Gridley* se dirige à vitesse maximum sur le croiseur de tête adverse, puis prend un cap parallèle à lui à 1500 mètres ». On ne peut pas rêver moins technique !
Mais voilà. Reste à résoudre tout ça. Et, dans les deux jeux, c'est à ce moment que les choses se gâtent. Car, autant pour mettre un pied devant l'autre que simplement virer de 30 degrés sur tribord, il faut y réfléchir à deux fois. Par exemple, souvenez-vous qu'en fonction de sa vitesse et de sa masse (de quelques centaines à plusieurs dizaines de milliers de tonnes), un navire doit parcourir une certaine distance en ligne droite avant de virer. Nécessité synthétisée par beaucoup de jeux en exigeant une ou deux cases de mouvement en ligne droite entre deux abattées. Trop grossier ici. La distance à parcourir et l'importance du virage maximum en fonction de la taille du navire sont précisément déterminées, grâce à des tables, des tables et encore des tables. Si vous êtes allergiques aux pages de chiffres, fuyez *The Rising Sun*.

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir...

Oui, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les combats navals de la guerre du Pacifique est là. Tonnages, calibres, vitesses, directeurs de tir, blindages... Parions que bien des amateurs d'histoire se procureront le jeu, non pour y jouer, mais comme source de données de première qualité. Exemple : le *Portland*, croiseur lourd américain. Déplacement, 9800 tonnes. 2 dans la classe. 272 points de dommage avant de couler. En service en 1932. Modificateur de dommage : 1. Taille : B. Propulsion : vapeur. Blindage : 9/6. Armement : 3 tourelles triples Mk 14 de 203 mm/55, 2 à l'avant et 1 à l'arrière, 1 directeur de tir Mk 27 ; 8 tourelles simples Mk 23 de 127 mm/25, 4 à tribord, 4 à bâbord, 4 directeurs de tir Mk 19. (Et... je vous passe les antiaériens, les hydravions, les variations selon les années en fonction des refontes... Et le *Portland* n'a ni radar, ni sonar, ni torpilles, ni engins anti-sous-marins !) Vitesse maximum : 32 nœuds, descendant à 24 pour 68 points de dommage, 16 pour 136 points de dommage, et ainsi de suite.
On comprend qu'avec un tel luxe de détails, un pion de carton soit insuffisant. Clash of Arms en fournit néanmoins quelques douzaines, mais seuls les marqueurs et les avions devraient servir vraiment, car l'amateur véritable ne saurait naviguer qu'avec des figurines.

Simple dans sa complexité

En tant que jeu, *The Rising Sun* (d'ailleurs, mieux vaudrait parler de *Command at Sea*, puisque *The Rising Sun* ne s'applique véritablement qu'aux scénarios « Pacifique 41-43 ») laisse des sentiments mélangés. La performance est magnifique. Chaque tour tactique (le cœur du système) représente 3 minutes, et il faut coder ses mouvements (trois tours à l'avance tant que l'adversaire n'est pas repéré). Les tirs sont simultanés. Ils peuvent être prédéterminés (à pleine puissance) ou effectués impromptu (à demi-force).
Chaque règle, prise individuellement, est bien pensée, expliquée à l'aide d'exemples, et resituée historiquement de façon souvent passionnante. On peut tout trouver, y compris la façon de gérer un combat entre navires et blindés terrestres. Tout cela sera résolu (de même que les combats aériens, les repérages dans la brume, les grenadages de sous-marins, les débarquements de troupes, les incendies à bord...) à l'aide de deux dés 6 et deux dés 10, à la seule condition de trouver les tables *ad hoc*. Mais ce luxe de précisions est-il bien nécessaire au plaisir de jouer, ou même à la réflexion historico-ludique ? Tout dépend évidemment des joueurs.

Vous oubliez votre ordinateur...

Il faut signaler ici un point capital : l'un des auteurs de *Command at Sea* est Larry Bond, auteur du célébrissime *Harpoon*, qui fait encore la joie de nombreux belliludoticiens (ou joueurs d'histoire informatisés). M. Bond a apparemment contracté dans le monde des Exocets et des Tomcats un goût immodéré des chiffres. Mais, il n'y a aucun doute, c'est un professionnel de la simulation navale tactique. On peut juste lui reprocher de ne pas proposer un ordinateur avec *The Rising Sun*... Cela dit, le jeu est incontournable pour tout amateur de figurines navales du XXe siècle. Et tout joueur intéressé par la campagne du Pacifique parcourra avec intérêt les statistiques de performances et d'armements des navires et avions de l'époque (décembre 41 - novembre 43), et lira attentivement les scénarios qui recréent le moindre engagement naval de ces deux années, dont beaucoup, et non des moins intéressants, n'ont jamais eu l'honneur de la simulation.
Au total, malgré le côté un peu (et même franchement) *monster* du jeu, on ne peut qu'être fasciné et souhaiter voir bientôt les extensions prévues sur la totalité des théâtres d'opération navals, majeurs ou mineurs, de la Deuxième Guerre mondiale.

Frank Stora

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
L'exhaustivité des règles (y'a tout !) ;
leur clarté, tout de même ;
le grand nombre de scénarios ;
la perspective de futurs développements.

On regrette
L'exhaustivité des règles
(trop, c'est trop !).

FICHE TECHNIQUE

Wargame en anglais édité par Clash of Arms, premier de la série *Command at Sea*. *Sujet* : la guerre aéronavale dans le Pacifique, 1941-1943. *Échelle* : 3 mn par tour tactique, 30 mn par tour stratégique, une figurine par bateau. *Matériel* : pions de bonne qualité représentant des avions et des navires, pour ceux qui n'ont pas (encore) de figurines ; trois livrets totalisant des centaines de pages de règles, de caractéristiques techniques et de scénarios. *Prix* : environ 390F (certains éléments peuvent être achetés séparément).



C'EST LES VACANCES...

Le scénario à faire jouer aux copains est tout prêt...

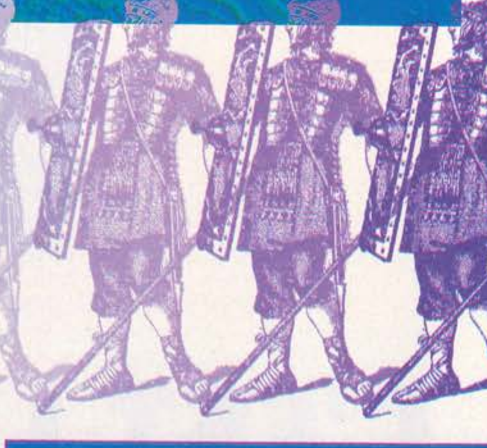
Enfin, s'occuper de soi : faire cette solo-quête ou se lancer dans un labyrôle...

Hors-série
Casus Belli n° 15
Spécial vacances
En kiosque
le 28 juin 1995

Des scénarios pour AD&D,
Cyberpunk,
Chimères,
L'appel de Cthulhu,
Mega,
Rêve de Dragon,
INS/MV,
Ecryme,
Pendragon,
Loup-garou,
Simulacres space opera,
et des pages pour jouer tout seul...

Aide de jeu pour Charges

Les Romains



Sur le plan de la réussite historique, la période antique-médiévale n'a rien connu d'équivalent au succès fulgurant de l'armée romaine entre la fin de la République et les premiers empereurs. De Marius à Auguste, en pratiquement un siècle, les légions vont soumettre toute la Méditerranée et au-delà.

Voici ci-dessous, extraite des listes d'armées de *Charges* à paraître prochainement, un résumé de la liste-cadre des Romains de cette période.

Cette armée romaine peut se voir adjoindre des alliés d'à peu près toutes les nations contemporaines limitrophes : des javeliniers à cheval numides, des phalanges bithyniennes, des cataphractes arméniens, des guerriers gaulois ou ibères, et même des éléphants. Dans tous les cas, ces troupes ne sont là que pour apporter de la variété ou répondre à une menace ou un environnement précis. Leur présence ne doit pas vous faire oublier que l'essentiel de votre force réside dans vos légionnaires.

Fantassin lourd ou possédant un bouclier, le légionnaire peut supporter quelques tirs mais pas trop, il vous faudra rapidement en venir au corps à corps. Régulier, de bon moral, il est tentant de le faire manœuvrer près de l'ennemi. Oui, mais attention : si votre manœuvre vous fait perdre du temps avant le contact, il est possible que votre adversaire en profite pour vous tirer dessus plus longtemps. A vous de calculer si le jeu en vaut la chandelle. Un bon placement initial vaut souvent mieux que toutes les manœuvres du monde.

Le pilum qui équipe le légionnaire est une arme lourde de jet. Il est excellent contre l'infanterie, mais ce n'est pas un casse-phalange automatique. Historiquement, face à une phalange en ordre et de face, les Romains ne gagnaient pas à tous les coups, et *Charges* le rend bien. Pensez donc à utiliser au mieux le terrain. Face à de la cavalerie, vous n'êtes pas sans défense, bien que votre arme soit inférieure à la lance. Votre ordre serré vous assure de combattre à deux contre un sauf contre des SHC, mais ces derniers sont si lents que vous pourrez les fuir à pied. A vous de placer vos unités en soutien les unes des autres, et surtout pensez à protéger vos flancs !

Rome, fin de la République (100 à 25 avant J.-C.)

Min	*Max*	*Nom*	*Type*	*Moral*	*Armes*
1	1	Général en chef	HC	Reg	J, B
1	4	Général subordonné	HC	Reg	J, B
0	6	Garde	HC	Reg A	J, B
0	12	Prétoriens	HI	Reg A	ALJ, BAB, B
72	120	Légionnaires	HI	Reg C	ALJ, BAB, B
0	40	*passer des légionnaires en Reg B*			
0	80	Recrues	HI	Reg D	ALJ, BAB, B
5	20	Cavaliers gaulois	MC	Irr B	J, B
0	10	Cavaliers ibères	MC ou LC	Irr C	J, B
0	10	Cavaliers germains	MC	Irr A	J, B
0	20	*passer moins de la moitié des MC en HC*			
0	15	Cavaliers numides	LC	Irr C	J, B
0	12	Artilleurs à trait	AM	Reg C	ART
0	12	Archers crétois	LI	Reg C	A

FIGURINES

Peindre des armures en grand nombre

Quand on a une armée de 300 légionnaires à peindre, la vitesse devient un facteur non négligeable.
Voici donc une méthode permettant de peindre rapidement, à l'acrylique.
Au lieu de passer la sous-couche à la bombe, prenez un peu plus de temps pour cette opération et, au pinceau, évitez autant que possible toutes les parties qui seront métalliques.
Utilisez impérativement du blanc.
Avant que la peinture ne sèche, enlevez d'un coup de pinceau humide toutes les bavures qui auraient débordé sur l'armure ou le casque. Laissez sécher.
Diluez très largement du noir dans de l'eau. D'un pinceau léger, passez ce lavis sur toute la figurine. Le noir va se fixer dans les creux et donner aux parties métalliques un très joli relief.
Pour les autres parties, si vous peignez par couches fines, votre ombrage sera déjà réalisé.

Ces Romains peuvent s'équiper avec la plupart des éléments de génie de campagne, notamment les trous, pieux, fossés et palissades dont ils faisaient un grand usage, même en rase campagne.

Philippe Bondurand

TERRAIN

Comment construire une forêt

La forêt doit être à la fois pratique et agréable à regarder. Il faut que le type de terrain soit identifiable au premier coup d'œil, que les figurines tiennent et puissent se déplacer dessus, et que le tout puisse plaire à un spectateur non averti.
Le problème principal est celui de la cohabitation entre les arbres et les figurines cachées dans cette forêt. Pour le résoudre, la plupart du temps on a recours à des modèles d'arbres, simplement posés sur un socle, à la dimension de la forêt.
Ces modèles sont en vente dans toutes les boutiques de modélisme, notamment ferroviaire. Personnellement j'y vois un double inconvénient : le prix grimpe très vite si on veut des arbres un peu réalistes, et à la moindre secousse les arbres s'écroulent comme des châteaux de cartes. Voici ma solution, utilisée en coupe de France depuis 1988.
J'utilise du liège ou du carton-plume d'une épaisseur de 2 à 4 mm. J'y découpe une forme correspondant à celle de la forêt désirée. La surface est peinte en vert et recouverte de flocage. Pour la peinture, j'utilise des aérosols de peinture acrylique mate. Pour éviter un effet «gazon anglais», j'achète différentes qualités de flocage, tant dans la texture que dans la couleur. Après avoir enduit la surface de colle à bois, je saupoudre alternativement mes sachets. Comme il est impossible d'assurer une répartition uniforme à la main, on obtient un effet très réaliste. La tranche du carton est également peinte. Voilà pour le socle sur lequel reposent les arbres.
Pour faire les arbres, la méthode onéreuse consiste à acheter des modèles d'arbres du commerce et d'intégrer une punaise à leur socle avec de l'excellente colle ou de la pâte à durcir. Une autre méthode est de ramasser en forêt des brindilles d'environ 1cm de diamètre, voire moins. A une extrémité de ces brindilles, on forme un socle avec de la pâte à durcir, dans lequel on noie une punaise. A l'autre extrémité, de préférence fourchue, on colle du lichen que l'on peut se procurer dans les boutiques de modélisme pour un prix nettement inférieur à celui des arbres. On peut ainsi rapidement, et pour un prix modique, réaliser des dizaines d'arbres en une après-midi. Grâce à la punaise, ces arbres tiennent bien en place dans le liège ou le carton, tout en pouvant être déplacés au moment où une troupe pénètre dans la forêt.

Inspirations...

Universalis

Des assassins, des espions et un monstre

Monsieur Malaussène, de Daniel Pennac (Gallimard), est le quatrième volet de la série commencée avec *Au bonheur des ogres*. Je vous ai déjà dit tout le bien qu'il fallait penser des volumes précédents. Un conseil: sautez sur celui-là sans attendre qu'il sorte en poche! C'est, sans la moindre hésitation, mon chouchou pour ce bimestre. Comme toujours, les héros de Pennac ne ressemblent à personne, et se débattent de leur mieux dans les fils d'une intrigue délicieusement biscornue... A lire pour le plaisir, éventuellement pour en faire un scénario policier contemporain et surtout comme source de PNJ originaux.

Le chat qui déplaçait des montagnes de Lilian Jackson Braun (10/18) fait partie d'une longue série, dont nous reparlerons sans doute. C'est un bon roman policier classique, avec quelques petites touches de bizarrerie et un détective amateur dont les principaux assistants sont une paire de chats siamois beaucoup plus intelligents que lui. Il pourra servir de base à un MJ de *L'appel de Cthulhu*, de *Loup-garou* ou de *Mage*, à condition d'y rajouter un minimum de surnaturel...

Restons un peu chez 10/18. Je vous ai brièvement parlé la dernière fois de Manuel Montalban. **Les oiseaux de Bangkok** et **La solitude du manager** confirment ma première impression: ses bouquins méritent un coup d'œil, même si ce n'est pas pour les convertir en scénarios de JdR. La transposition est faisable, et même facile, mais leur charme vient de l'ambiance et du style de l'auteur... éléments impossibles à reproduire autour d'une table.

Nom de code: Siro, de David Ignatius (Points/Policiers), est un roman d'espionnage pas vraiment conventionnel, qui navigue entre les États-Unis et l'Asie soviétique juste avant l'invasion de l'Afghanistan. Il sera difficile à réexploiter tel quel (à part peut-être pour un *James Bond* très atypique), mais constitue une précieuse leçon sur l'art et la manière de désinformer un ennemi pour le pousser à la faute.

La bête, de Peter Benchley (Livre de Poche), est un bon roman d'aventure avec une touche d'écologie et un poulpe carnivore long de trente mètres qui attaque des bateaux et mange des plaisanciers avec autant d'enthousiasme que son grand frère, le requin des *Dents de la mer*. Il n'y a plus qu'à lui rajouter une intelligence prodigieuse et peut-être quelques accessoires, par exemple des ailes, et vous avez un Cthulhu prêt à servir.



Une touche de surnaturel

Une fois de plus, j'empiète un peu sur les plates-bandes de Roland Wagner pour vous signaler **La liste des 7**, de Robert Frost (Plon). Situé en pleine ère victorienne, cet excellent roman est littéralement plein à craquer de monstres hideux, de complots diaboliques et de meurtres sanglants. La transposition à *L'appel de Cthulhu* est instantanée.

Quant à **En remorquant Jéhovah**, de James Morrow (J'Ai Lu), il pourrait plutôt servir à une partie de *Magna Veritas* hors normes. Dieu est mort. Problème: que faire du cadavre, long de trois kilomètres, qui dérive au beau milieu de l'Atlantique?

Un petit détour par la télévision

Fans de *Berlin XVIII*, précipitez-vous sur **Génération séries** n° 13! Cette excellente revue propose un gros dossier sur *Hill Street Blues*, avec un résumé de tous les épisodes – autrement dit, environ cent cinquante idées d'histoires qui ne demandent qu'à être développées.

Un rapide plongeon dans le passé

Les bas-fonds de l'Antiquité, de Catherine Salles (Payot), peut, au premier regard, sembler d'un intérêt limité. Après tout, qui a besoin de savoir comment se structurait la délinquance à Athènes, à Rome et à Alexandrie, entre 500 avant J.-C. et l'aube de l'ère chrétienne? Réponse: tout le monde. *GURPS Imperial Rome* et les provinces de l'Empire lunar mis à part, les rôlistes n'ont aucun usage de ce cadre historique, mais ce livre fourmille d'anecdotes et de portraits qui n'attendent qu'un MJ un peu imaginatif pour prendre vie.

Histoire des pays tchèques de Pavel Belina, Petr Cornej et Jiri Pokorny (Points/Histoire) constitue une excellente première approche au passé mouvementé de l'Europe centrale. Il y a là-bas, entre Allemagne et Pologne, tout un Moyen Age à la fois semblable au nôtre et complètement déroutant, dont nous ne savons presque rien, et qui regorge de personnages historiques, de batailles et d'événements récupérables par un MJ curieux. La seconde partie, qui va de la Renaissance à nos jours, est moins facile à exploiter, mais qui sait, vous y trouverez peut-être votre bonheur?

Les croisades (ouvrage collectif, également chez Points/Histoire) présente un décor qui nous est à peine plus familier. On y croise quelques figures connues, notamment Richard Cœur de Lion, mais aussi des dizaines d'oubliés, barons, templiers, hospitaliers, pèlerins... Il y aurait une campagne prodigieuse à écrire sur la vie, l'agonie et la mort des États croisés de Terre sainte, et ce livre contient toutes les bases nécessaires.

Musique!

Blood & Thunder, de Varèse Sarabande, est idéal pour sonoriser des scènes de bataille médiévales-fantastiques. On y trouve une dizaine de marches tirées de films de l'âge d'or d'Hollywood, de *Ben Hur* aux *Dix Commandements*. C'est plein de cuivres, de tambours, de rythmes martiaux... Écouté d'une traite, ce disque est tout à fait indigeste, mais utilisé avec parcimonie autour d'une table de jeu, il donnera d'excellents résultats.

Dans un genre un peu plus léger, je vous conseille la bande originale de **Lawrence d'Arabie**, de Maurice Jarre (elle est disponible dans une demi-douzaine d'éditions). Elle est malheureusement un peu courte, mais on y trouve de tout: des morceaux d'ambiance à passer en fond sonore aux scènes à grand spectacle à réserver pour le point culminant de votre scénario.

Enfin, la musique de **Lionheart** vaut le détour (de Jerry Goldsmith, chez Varèse Sarabande). Le film qu'elle illustre n'a eu aucun succès, mais elle mérite largement d'être tirée de l'oubli. C'est un fond sonore idéal pour n'importe quel scénario médiéval-fantastique et elle a un grand avantage sur les deux précédentes: elle dure plus d'une heure!

Tristan Lhomme

Science-fiction Fantastique

A la cour du Roi pourpre

Bien que Stephen King soit considéré par beaucoup comme le plus grand écrivain d'horreur de l'après-guerre, et que ses – énormes – livres se vendent comme des petits pains, il a fallu attendre quatorze ans la traduction d'**Anatomie de l'horreur**, dont la première partie, traduite par Jean-Daniel Brèque (1), vient tout juste de paraître. Cette remarquable étude empreinte de nostalgie passe en revue les origines radiophoniques, télévisuelles et cinématographiques du genre en question. Le deuxième tome, consacré à l'horreur littéraire, est annoncé pour bientôt. **Insomnie**, son dernier roman, conte quant à lui une fort curieuse histoire où un vieil homme privé de sommeil sombre peu à peu dans un univers hallucinant, peuplé d'étranges couleurs, où de petits docteurs chauves – et invisibles – se livrent à de curieuses activités. Malgré une certaine baisse de rythme dans le tiers central – un défaut fréquent chez les auteurs de pavés –, c'est un livre passionnant et facilement adaptable par un MJ expérimenté.

Les évadés, enfin, n'est autre que la réédition de *Différentes saisons* sous le titre du film tiré de l'une des longues nouvelles qui y sont contenues.

(Anatomie de l'horreur: le Rocher. Insomnie et Les évadés: Albin Michel.)

Dick pas mort!

Invasions divines représente le travail biographique le plus sérieux que je connaisse sur Philip K. Dick. Avec minutie, Lawrence Sutin, son auteur, retrace les étapes de la vie de Dick, citant ses sources et, sur-

tout, parvenant au bout du compte à donner une image cohérente de ce personnage fascinant, dont la vie reflète les romans et vice versa. Un travail remarquable, sincère et honnête. Toute l'œuvre de Dick se situe sur la mince lisière entre la réalité et l'illusion; les propos tenus par un vieil auto-stoppeur, dans les premières pages de **A 7 pas de minuit,** pourraient tout à fait sortir d'*Ubik*. Mais Matheson, auteur d'épouvante chevronné, ne joue pas sur les mêmes cordes que son confrère, et c'est à une aventure palpitante qu'il nous convie, tandis que les certitudes du personnage principal se délitent peu à peu.
(Denoël « Présences ».)

En vrac

Atlantides, les îles englouties poursuit le panorama des grands thèmes de la proto-SF que la collection Omnibus avait commencée avec *Les mondes perdus* et *Les savants fous*. De Jules Verne à Jean Ray, d'Abraham Merritt à Robert Howard, les continents mythiques renaissent sous les yeux du lecteur. Disons qu'il y a à boire et à manger. *(Presses de la Cité « Omnibus ».)*
H.G. Wells a écrit **La destruction libératrice** en 1913, mais aucun éditeur n'avait eu l'idée de le traduire jusqu'ici. Situé à la charnière de l'œuvre wellsienne, cet ouvrage tient à la fois du roman et de l'essai politico-philosophique. De fait, il est intéressant mais parfois abscons.
(Grama « Le Passé du Futur ».)
Basilica, d'Orson Scott Card, constitue le premier volume d'un nouveau cycle intitulé *Terre des origines*. L'ambiance fantasy des premières pages ne tarde pas à céder la place à une solide histoire de SF avec un ordinateur-dieu qui commence à déraper.
(L'Atalante « Bibliothèque de l'Evasion ».)
Lumière virtuelle consacre le grand retour de William Gibson. On ne peut pas dire qu'il s'y renouvelle vraiment, mais ses fans – et les autres – y trouveront leur compte. Adaptable sans aucun problème.
(J'Ai Lu « Science-fiction » 3891.)
Aristoï risque de surprendre les habitués de Walter Jon Wiliams, car c'est un space opera que celui-ci nous livre cette fois-ci – un space opera ambitieux et grandiose.
(J'Ai Lu « Science-fiction » 3869.)
L'envol vers Mars, de Greg Bear, est plutôt décevant après *La reine des anges*, son précédent roman, et sans comparaison avec *Mars la Rouge*, de Kim Stanley Robinson, qui aborde un sujet voisin. Il s'agit toutefois d'un bon livre et si vous avez un faible pour la Planète rouge, n'hésitez pas...
(Robert Laffont « Ailleurs & Demain.)
Réédition du *Mystère du lac*, de Robert McCammon. Un livre étouffant dont le héros est un enfant. Indispensable pour l'amateur d'horreur.
(Pocket « Terreur » 9112.)

Le retour des nouvelles collections

Après *Les Royaumes oubliés* et *Shadowrun*, le Fleuve Noir s'attaque à la traduction des romans situés dans l'univers de *Ravenloft*. Rien de bien passionnant dans *Le vampire des brumes*, premier titre de la collection. Attendons la suite.
Aventures et mystères, dirigée par Daniel Riche (2), mêle aventure façon Bob Morane/Indiana Jones et des éléments fantastiques. Quatre titres sont parus : *L'hydre de Tswamba Salu*, par Michel Honaker (aventures africaines fin XIXe); *Le crâne du houngan*, par Michel Pagel (trésor englouti et tontons macoutes); *La vallée truquée*, par François Sarkel (Amérique du Sud contemporaine) et *La mafia des os*, par Christian Vilà (post-communisme et survie de Néandertaliens dans les montagnes sibériennes).

... Car rien n'a d'importance

Tel est le nom d'une courageuse petite maison d'édition publiant des livres au format étrange : très hauts et peu larges.
Les amateurs de séries télévisées connaissent sa collection *Le guide du Téléfan*, dirigée par le polyvalent Francis Valéry, qui a notamment publié des volumes consacrés à *Twin Peaks*, *Thunderbirds*, *Code Quantum* et récemment *Star Trek*. Mais l'association... Car rien n'a d'importance/Valéry, c'est aussi *Cyberdreams*, *l'unique* revue française de SF. Le #1 est consacré aux mondes virtuels, avec notamment une étude sur William Gibson, et le #2 aux banlieues stellaires. Vendue en librairie et par correspondance *(60 F le n°. Francis Valéry, 42 rue des Ayres, 33000 Bordeaux).*

(1) Le premier recueil de Brèque, « Malenfances », qui recèle huit purs joyaux d'épouvante, vient d'être édité par Destination crépuscule. Il a également un texte au sommaire du deuxième volume de l'anthologie annuelle du même titre, aux côtés de Dunyach, Lehman, Lemosquet, etc. (Destination crépuscule, Gilles Dumay, 110 rue d'Offémont, 60150 Le Plessis-Brion.)

(2) Rédacteur en chef de Fiction durant les années 70, il a également créé Gore et les revues Science-fiction et Orbites.

Roland C. Wagner

BD

Du CB dans la BD

Toutes époques et tous styles confondus, des illustrateurs que vous avez pu découvrir dans *Casus Belli* se retrouvent un jour ou l'autre dans les cases et les bulles d'une BD... Et c'est normal, jeux de simulation et bande dessinée étant proches voisins! Et non seulement ce qu'ils nous proposent est de qualité, mais en plus les scénarios sont souvent une source d'inspiration non négligeable. Après la récente prestation de Bruno Bellamy (voir CB n° 86), c'est au tour de plusieurs autres de s'y coller.
Mary la noire prend vie sous les pinceaux de Florence Magnin, qui nous charme toujours autant avec ses couleurs douces, sur un scénario à tiroir de Rodolphe. Cette fois, c'est une version revue et corrigée du vaisseau fantôme et de la capitaine pirate qui nous est proposée. Cette histoire à suivre (courte, en deux volumes, j'adore!) peut être lue avec *Maléfices* ou *L'appel de Cthulhu* à l'esprit, ou encore *Capitaine Vaudou*. En faisant un grand bond dans le futur, Olivier Vatine et Fred Blanchard nous offrent, avec **Carmen mc Callum**, leur version d'un avenir à la sauce cyberpunk. On peut dire qu'ils ont puisé une certaine forme de leur inspiration (à chacun son tour!) dans *Cyber Age*. Rien n'y manque : armes futuristes, médias omniprésents, cryogénisation, exfiltration, etc. À propos de *Cyber Age*, une réédition de cet introuvable univers pour *Simulacres* est prévue pour l'automne, sous la forme d'un hors-série *Casus Belli*.
Pour entrer dans des univers plus sombres, Guillaume Sorel et Thomas Mosdi explorent ensemble celui de Thomas Owen, écrivain belge et maudit. Ils nous entraînent, par l'intermédiaire des cinq courtes nouvelles de **Mort à outrance**, dans une ambiance macabre habitée par la folie et les cauchemars qui ne dépareraît pas autour de *L'appel de Cthulhu*, ou peut-être *Kult*... Superbe BD, pour adultes seulement!
Dans un registre équivalent, **Labyrinthes** de Denis Pendanx, associé à Dieter et Le Tendre, révèle un épisode de l'incessante lutte entre l'Homme et la Mort. Est-ce un voyage sans retour? Y a-t-il un moyen de transgresser l'ordre des choses? Si oui, à quel prix, et qui présentera l'addition? Pour *Chill*, *Maléfices* ou *AdC*!

Truands et enquêtes

Je me demande vraiment pourquoi il n'y a toujours pas de jeu de rôle exploitant le genre policier, qu'il soit tendance Navarro, L'arme fatale, Nestor Burma ou Juge Ti. Flic, privé, enquêteur d'assurance, ce style cartonne aussi bien à la télévision que dans les romans, sans parler du cinéma. Alors quoi? D'autant plus que ce ne sont pas les idées de scénario qui manquent, il n'y a qu'à lire les journaux... et les BD, bien sûr.
Le méchant, c'est **Torpedo**, l'archétype du truand. Flegmatique, il résout tout à la pointe du flingue, et sa moralité plus qu'élastique en fait l'éternelle crapule, l'escroc immuable, celui que toutes les polices du monde recherchent... en vain. En quelques brèves histoires, c'est tout l'arsenal du malandrin mondain qui est proposé. En face de lui, un simple commissaire, un flic pur et dur façon Maigret ou Bourel. Ce fin psychologue à la culture sans faille, on le trouve dans **Crimes d'art**, une enquête pleine de suspense dans l'univers de l'opéra. Elle est menée de main de maître, parmi les fausses pistes et les vraies illusions des coulisses d'un grand théâtre. Cet album haletant où se mêlent sans cesse réalité et décor, bruit et musique, feu et fumée, est mon chouchou du bimestre.
Proche de cet univers, il existe bien sûr le jeu *James Bond*. Un nouvel éditeur de bandes dessinées, Dark Horse, commence à traduire, entre autres, les aventures du célèbre agent britannique parues aux États-Unis en 1992. Cela s'intitule **James Bond 007™, La dent du serpent** et on y retrouve l'humour glacial de Sean Connery et les James Bond Girls, accortes, bronzées et parfois dangereuses. Tout y est, prégénérique, scénario haletant, jusqu'à Moneypenny... Pour *James Bond* encore, le onzième épisode de la série **XIII** vient d'arriver, et je suis toujours agréablement surpris par le suspense que l'auteur arrive à maintenir, album après album. Espions, trésor, guérilla... et de nouveau on attend le prochain album, la langue pendante.

Classique mais efficace

Côté épopée médiévale, la récolte de ce bismestre est maigre, mais de qualité. **La croisade des Pastoureaux** vous fournira une ambiance, un univers à explorer et à développer, avec religion, amour et haine, sur fond de bête maléfique. Et si vous cherchez des scénarios prêts à jouer, bien ficelés, pleins d'action, de combats et de magie, **Spécial Conan** en est toujours une source quasi inépuisable.
Pour terminer, je mentionnerai **L'architecte immobile**, pour l'univers légendaire de *La vallée des rois*, jeu malheureusement oublié. Le scénario est classique et fonctionne parfaitement bien. De plus, même si vous jouez à un autre jeu, vous y trouverez nombre d'idées, depuis des intrigues de cour jusqu'à celle dont le titre est issu et qui illustre la couverture.

André Foussat

Bulles de printemps

- **Mary la noire**, T1- *Les trépassés*. Rodolphe et Magnin; Dargaud.
- **Carmen mc Callum**, T1- *Jukurpa*. Gess, Duval, Vatine et Blanchard; Delcourt.
- **Mort à outrance**. Sorel et Mosdi; Vents d'Ouest.
- **Labyrinthes**, T2- *La mort qui marche*. Le Tendre, Pendanx et Dieter; Glénat.
- **Torpedo**, T12- *Devine qui va morfler ce soir...* Bernet et Abuli; Comics USA.
- **Crimes d'art**, *Opéra*. Clavé; Vents d'Ouest.
- **James Bond 007™**, T1- *La dent du serpent*. Moench et Gulacy; Dark Horse.
- **XIII**, T11- *Trois montres d'argent*. Vance et Van Hamme; Dargaud.
- **Castel Armer**, T3- *La croisade des Pastoureaux*. Reculé; Le Lombard.
- **Spécial Conan™**, n° 20. D'après R.E. Howard; Semic France.
- **Les héritiers du soleil**, T7- *L'architecte immobile*. Convard et Bihel; Glénat.

Calendrier

Nouvelles du Front

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Angers. 24 juin. L'association Orage celte organise *Les roses blanches de Don Lucas*, une **murder-party 1920** dans l'ambiance de la Prohibition. ✉ : Orage celte, Jean-Marie Noyeau, 1 route d'Ecuillé, 49460 Bourg. ✆ : (16) 41.79.82.40.

Montbéliard. 24/25 juin. L'association Claymore organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au fort du Mont Bars. ✉ : Denis Lefebvre, 114 Grande Rue, 25000 Besançon. ✆ : (16) 81.82. 19.42 après 13 h.

Brest. 24/25 juin. L'association Terres de Rêves organise *No future*, un **grandeur-nature post-apocalyptique**. ✆ : Pierre-Yves au (16) 98.44.60.99.

Paris. 24/25 juin. Les Créateurs de rêves de Montmartre organisent un **tournoi de jeu de rôle** sur les trois thèmes : médiéval-fantastique, horreur gothique et science-fiction. ✉ : Centre d'animation des Abbesses, 10 passage des Abbesses, 75018 Paris. ✆ : (1) 46.62.12.12.

Corrèze. Tout l'été. Si vous passez cet été sur le site des Tours de Merle, l'après-midi ou en soirée, vous pourrez assister à des **animations, tournois et spectacles médiévaux**. ✉ : MCV Communication, 46110 Bétaille. ✆ : (16) 65.32.49.57.

FUTUR

Saint-Malo. 28 juin/3 juillet. La Guilde des Archimages de la côte d'Émeraude, avec la Ligue des auberges de jeunesse, organisent **la Semaine des Archimages** avec : jeux de rôle, jeux de plateau, jeux classiques, Abalone, Magic : The Gathering et Kabal. ✉ : Guilde des Archimages de la côte d'Émeraude, centre d'accueil international Le Rochebonne, 15 bd de Chateaubriand, 35400 Saint-Malo. ✆ : (16) 99.81.21.50.

Bordeaux. 30 juin/2 juillet. Les Chevaliers de la Lorien organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** qui aura pour thème *Le Silmarillion*, roman de Tolkien, et prendra place au Premier Âge. ✉ : Les Chevaliers de la Lorien, chez Lionel Garat, 19 rue des Girondins, 33110 Le Bouscat. ✆ : (16) 56.08.93.21.

Bouffémont. 1er juillet. Les Forgerons de l'Épée organisent **Les Monolithes**, une convention avec trois tournois : Star Wars (agents de l'Empire), Rêve de Dragon (scénario thanataire) et Space Marine. Le tout suivi d'un dîner médiéval et de parties libres. Le lieu : cantine du Trait d'Union de Bouffémont (Val d'Oise). ✆ : Philippe au (1) 46.88.68.88.

Amiens. 1er/2 juillet. L'association Antarès organise *Le souffle des bannis*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde imaginaire de Zorn, dans la forêt de Frémontiers (25 km au sud d'Amiens). ✉ : Sébastien Kwiek, 142 rue de Fresnoye, 80260 Flesselles. ✆ : (16) 22.93.40.76 (après 19 h).

Finistère. 1er/2 juillet. L'association Terres de Rêves organise *Danemers*, un **grandeur-nature viking-fantastique** dans les monts d'Arrée. ✆ : Séverine au (16) 98.07.55.70.

Grenoble. 7/9 juillet. Les Deux Tours Grenoble organisent *Le Duel*, premier volet d'un **grandeur-nature médiéval-fantastique** situé dans les Contrées perdues d'Onÿr. ✉ : Dominique Dombre, 19 rue du Moucherotte, 38360 Sassenage. ✆ : Laurent au (16) 76.01.06.46.

Marguerittes. 8/9 juillet. L'Escal et les Exilés organisent **Les rockers se mobilisent 95**, une manifestation de sensibilisation à la lutte contre le sida. Il y aura, entre autres, dans ce cadre, un tournoi de jeu (Res Publica Romana, Dune, Condottiere, Junta et Battletech). Un espace BD accueillera (sous réserves) : Rolland Barthélémy, Jean-Louis Mourier, Florence Magnin, Thierry Ségur, Dany, etc. ✉ : Ensemble socioculturel associatif local, 7 ter rue des Cévennes, 30320 Marguerittes. ✆ : (16) 66.75.28.97.

Sens. 8/9 juillet. L'association L'Odyssée de l'Imaginaire et le magasin Sherwood organisent leur **3e convention de jeux** à la MJC de Sens. Au programme : tournois de jeux de rôle (sur Gurps) et démonstrations-parties de Raoûl, tournois de jeu de cartes (Magic, Kabal, Star Trek), wargames. Les auteurs de Raoûl et d'Ecryme seront présents. ✉ : Sherwood, 1 rue de Laurencin, 89100 Sens. ✆ : (16) 86.65.69.90.

Parthenay. 8/23 juillet. Comme chaque année, le **Festival des jeux de Parthenay** sera l'occasion de jouer de toutes les manières agréables et possibles, dans toute la ville. Au programme :

— un espace consacré aux jeux de simulation (animé par l'Ordalie de Poitiers), avec animations-démonstrations de jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de cartes à jouer et à collectionner, la convention des Remparts de Mélusine, la 3e Coupe de France de Warhammer JdRF, tournois de Civilisation, Formule Dé, Les ailes de la gloire, Full Metal Planète, Bloodlust, Cyberpunk, etc ;

— présentations de couvertures de Casus Belli, du jeu de cartes Ambre ;

— nocturnes de jeu au village Stratégos, démonstrations et concours de peinture sur figurines Prince August ;

— conférence sur les jeux de simulation par Didier Guiserix et Laurent Tremel, la 3e université d'été des ludothécaires, séances de dédicace des auteurs de Thoan ;

— grandeur-natures : *Le Grand Duc*, thème historique légendaire sur le Poitou du XIe siècle, par les associations Sept Demis et Simulact de Bordeaux. Chroniques de Mengloire : *Vive le Roy !*, thème médiéval diplomatique par les associations Hache & Dés et Hommes & Démons. ✆ : (16) 47.54.37.55.

Pour tous renseignements complémentaires. ✉ : Service Jeux, Hôtel de ville, 79200 Parthenay. ✆ : (16) 49.95.24.20.

Péronnas (Ain). 9/27 juillet. Pour la onzième année consécutive, GAEL organise le stage **Rêve de Jeu** agréé Jeunesse et Sport. C'est l'occasion de découvrir et jouer aux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau, paintball, grandeur-nature, jeux vidéos. Le mois de juillet est réservé aux adolescents (12 à 17 ans) et jeunes adultes (18 et 19 ans). ✉ : GAEL (Jean-Pierre Boillon), 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ✆ : (16) 72.50.16.39.

Vals-les-Bains. 21/23 juillet. Cette cité thermale organise pour la cinquième année consécutive **Festivals du jeu**, une manifestation sur les jeux de tous types (des plus traditionnels aux plus récents). ✉ : Office du tourisme de Vals-les-Bains, département animation loisirs de Vals, 116 bis rue Jean-Jaurès, 07600 Vals-les-Bains. ✆ : (16) 75.37.49.21.

Laon. 22/23 juillet. Les Enfants des loups organisent un **grandeur-nature médiéval historique, à tendance fantastique**, avant l'an mil. ✉ : Les Enfants des loups, Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Nogent-sur-Oise. ✆ : (16) 44.55.41.28.

Angers. 22/23 juillet. L'association Orage celte organise *Les larmes de Rayda*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Orage celte, Jean-Marie Noyeau, 1 route d'Ecuillé, 49460 Bourg. ✆ : (16) 41.79.82.40.

Haute-Savoie. 28/30 juillet. Déréel organise *Faelynh*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Aimeric Vacher, rue Félix Debore, 74100 Ville-la-Grand. ✆ : (16) 50.37.02.25.

Ain. 28/30 juillet. Arcanes & Archanges organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans l'un des châteaux des ducs de Savoie. ✉ : Arcanes & Archanges, 14 bis chemin des Cloches, 74000 Annecy. ✆ : Jean-Pascal au (16) 50.69.34.30.

Barry. 28/30 juillet. Les Deux Tours Grenoble organise une nouvelle campagne en **grandeur-nature médiéval-fantastique**, dans une ambiance Mille et Une Nuits, *Le Sang des Prières*, près de Bollène (Vaucluse). ✉ : Nicolas Milseri, 372 chemin de l'Église, 38330 St-Ismier.

Toulon. 28/30 juillet. Pour la treizième année consécutive, le **France Sud Open** accueille de nombreux joueurs sur le site du Fort Faron. Au programme : tournoi de jeu de rôle en trois rondes – fiction (Berlin XVIII, Empires & Dynasties, Mercenaires, Paranoïa, Shadowrun, Star Wars) – fantastique, sur le thème de l'Orient (L'appel de Cthulhu, Chill II, INS/MV, Nephilim, Vampire, Scales) – médiéval-fantastique (AD&D, Ars Magica, JRTM/Rolemaster, RuneQuest, Stormbringer, Warhammer) ; semi-réel (sur le thème Magic : The Gathering) ; banquet médiéval ; tournois de wargames historiques et fantastiques ; championnat de jeu de plateau (Civilisation, Dune, Formule Dé, Zargos, Terrain vague) ; concours de peinture sur figurines ; paintball (speedball, nocturne et Troll-Ball®) ; Prix du jeune créateur de jeu de rôle (jeu original ou supplément) ; trophée du meilleur fanzine et du meilleur routard ; démonstrations de nouveaux jeux ; présence d'auteurs. ✉ : Comité France Sud Open, 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. ✆ : (16) 94.06.07.80.

Alsace. 29/30 juillet. Les Arpenteurs de Réalités organisent *Imperium IV*, un **grandeur-nature diplomatique et galactique**. ✉ : Arpenteurs de Réalités, 17 rue Rogg-Hass, 68510 Sierentz. ✆ : (16) 89.81.51.98.

Vierzon. 1er/2 août. *La quête du Graal* est un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✆ : (16) 48.52.05.03.

Péronnas (Ain). 1er/19 août. Pour la onzième année consécutive, GAEL organise le stage **Rêve de Jeu** agréé Jeunesse et Sport. C'est l'occasion de découvrir et jouer aux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau, paintball, grandeur-nature, jeux vidéos. Le mois d'août est ouvert aux adolescents (12 à 17 ans) et aux adultes (plus de 18 ans, possibilité d'inscription à la semaine). ✉ : GAEL (Jean-Pierre Boillon), 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ✆ : (16) 72.50.16.39.

Chastelas en Ardèche. 4 août. Les Paladins de Salamandra et Les Deux Tours Castres et Grenoble, organisent *Cantique pour la moisson*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** à tendance antique, sur le site du Chastelas. ✉ : Nicolas Chevreux, 7 Les Noisetiers, 38330 Biviers. ✆ : (16) 76.52.24.41.

Tours. 5/13 août. Le club Hommes & Démons organise **Grand Europa 1943-1945**, une campagne Europa sur les deux fronts en simultané. ✉ : Olivier Chanry, 86 bis rue Georges Courteline, 37000 Tours. ✆ : (16) 47.20.53.40.

Périgueux. 18/20 août. L'association Avalon organise *Le secret de l'acier*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde de Conan, qui aura lieu dans la forêt de Lanmary. ✉ : Frédéric Oriot, 25 rue Bodin, 24000 Périgueux. ✆ : (16) 53.53.32.59.

Tanninges. 19/20 août. L'association de grandeur-nature Déréel organise **Les feux de Belthane**, des rencontres médiévales interclubs. ✉ : Wilfrid Planchamp, 5 bis rue Hô-Chi-Minh, 69200 Vénissieux. ✆ : (16) 78. 75.80.72.

Saintes. 19/20 août. Les Gniarps Gniarps Sauvages organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, dans le monde imaginaire d'Harkanam. ✉ : Laurent Benoît, app. 81, 7 cité Solazur, 65000 Tarbes. ✆ : (16) 62.34.33.24.

Bayonne. 19/20 août. Le club Théon Génésis organise un **grandeur-nature occulte contemporain**. ✉ : Théon Génésis, 13 cité Huréous, 64340 Boucau. ✆ : (16) Bruno au (16) 59.64.29.91.

Barry. 24/27 août. Les Deux Tours Grenoble organisent *Argenor IV*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, près de Bollène (Vaucluse). ✆ : Thomas au (16) 76.51.36. 11 (de 15 h à 19 h).

Talences. 25/26 août. La Confrérie de Crystal organise *Les brumes de crystal*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le château de Chaussenège dans le Lot. Les salles seront décorées par Médiév'Art, il y aura des chevaux et des troubadours. ✉ : La Confrérie de Crystal, 41 rue de Bazeilles, 33400 Talence. ✆ : Pascal Coulomb au (16) 57.71.13.90 entre 18 h et 20 h.

Manifs ? 3615 Casus, rubrique CAL

Prochain numéro: 26 juillet 95

Date limite de réception des annonces de manifestations : 3 juillet.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No phone ! Pericoloso telefonar ! Nø fönøtön ! Utilisez les élâns pøstö ! Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88.), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Soyez suffisamment précis dans vos indications : nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'avril ou de mai, dans un endroit restant à définir mais peut-être bien en Moldavie...
Si possible donnez un numéro de téléphone : dans les jours précédant un tournoi, il est plus facile d'appeler que de compter sur la célérité postale.

Pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.
Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400F en moyenne).

Bar-le-Duc. *25/27 août.* La guilde des Hérauts organise le **VIe tournoi des Hérauts**. Au programme : tournois de jeu de rôle (Bloodlust, Vampire, AdC, INS/MV, Star Wars, Nephilim, AD&D et Cyberpunk), tournoi de jeu de plateau (Cry Havoc, Formule Dé, Full Metal Planète), tournoi de Magic (libre et A&A), plus parties libres, des jeux par correspondance, un barbecue géant. ✉ : La guilde des Hérauts, 8 rue de Bégarenne, 55000 Fains. ✆ : Sébastien au (16) 29.75.63.66.

Col de Coux. *26/27 août.* C'est au col de Coux, en Haute-Savoie, que l'association Déréel organise *Les Reproducteurs*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique spécial débutants**. ✉ : Corinne Planchamp, avenue des Acacias, 74140 Douvaine. ✆ : (16) 50.94.22.20.

Montreuil. *Septembre/novembre.* Le club Sortilèges organise un **tournoi sur le jeu de cartes Jyhad** tous les samedis à partir du 9 septembre, durant trois mois. ✆ : Stéphane Denouveaux au (1) 64.67.12.83.

Savoie. *1er/3 septembre.* Arcanes & Archanges organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le fort de Tannié. ✉ : Arcanes & Archanges, 14 bis chemin des Cloches, 74000 Annecy. ✆ : Jean-Pascal au (16) 50.69.34.30.

Bordeaux. *1er/3 septembre.* Les Chevaliers de la Lorien organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur le thème Conan (d'après le film). ✉ : Les Chevaliers de la Lorien, chez Lionel Garat, 19 rue des Girondins, 33110 Le Bouscat. ✆ : (16) 56.08.93.21.

Région parisienne. *2/3 et 9/10 septembre.* *Le Vent des Plaines* est un **grandeur-nature** sur le thème des Indiens des plaines nord-américaines, au début de la colonisation du Nouveau Monde. ✉ : Anne Vétillard-Bonnet, 27 bd Malesherbes, 75008 Paris. ✆ : (1) 42.66.56.00 entre 14h et 22h.

La Roche-Guyon. *16/17 septembre.* L'association Ultime Ordalie organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de la Roche-Guyon (60 km au nord-ouest de Paris) qui sera – à l'occasion des journées du Patrimoine – en pleine fête médiévale avec musique, joute à cheval, cascadeurs, etc. ✉ : Ultime Ordalie, 24 rue des Vendanges prochaines, 95800 Cergy. ✆ : Michel au (1) 34.25.60.79 ou Olivier au (1) 34.66.64.50.

Angers. *23/24 septembre.* L'association Orage celte organise *Les guetteurs du ciel*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Orage celte, Jean-Marie Noyeau, 1 route d'Ecuillé, 49460 Bourg. ✆ : (16) 41.79.82.40.

Orléans/Blois. *23/24 septembre.* Les Haruspices organisent *La danse d'Ichor*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** faisant en partie suite à *Sombres Desseins*, joué en juillet 1994. ✉ : Yann Petit, 6 rue des Écoles, Cidex 8665, 41000 Villebarou. ✆ : (16) 54.78.32.29.

Laon. *30 septembre/1er octobre.* Les Enfants des loups organisent un **grandeur-nature Cthulhu ambiance Années folles**. ✉ : Les Enfants des loups, Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Nogent-sur-Oise. ✆ : Fabrice/Valérie au (16) 44.55.41.28.

Mureaux. *8 octobre.* Les loups de l'apocalypse organisent leur **9e tournoi multi jeux de rôle**. Au programme : AD&D (DragonLance), L'appel de Cthulhu, JRTM, Stormbringer, Star Wars, Shadowrun, Loup-garou et Hawkmoon. Il y aura également un concours de peinture sur figurines et des démonstrations de Warhammer Battle, Man O'War et Magic. ✉ : AJRM, 4 rue des Près, 78790 Arnouville-les-Mantes. ✆ : (1) 30.93.99.39.

CÔTÉ JARDIN

Bienne (Suisse). *10/11 juin.* L'association Delirium Ludens organise sa **Fête du jeu** à Bienne/Nidau. ✉ : Delirium Ludens, case postale 667, 2501 Bienne, Suisse. ✆ : Alain Egger (19/41) 32.23.67.60. Il y aura également le **championnat officiel suisse de Magic**, organisé par Fata Morgana. Le gagnant recevra de la part de Wizards of the Coast son billet pour le championnat du monde aux États-Unis, le second le recevra de Fata Morgana. ✉ : Fata Morgana, Güterstrasse 32, 3008 Berne, Suisse. ✆ : Lukas Merlach au (19/41) 31.381.33.97.

Lausanne (Suisse). *17 juin.* L'association Alteratio•Realitatis organise *Dead-Ann*, un **grandeur-nature** post-apocalyptique. ✆ : Jérôme Vernez au (19/41) 21.647.60.13.

L'Abbaye (Suisse). *26/30 juin.* L'association Ailleurs qu'en Rêve organise une **semaine de grandeur-natures et d'animations médiévales** à l'Abbaye, vallée du Joux. ✉ : Ailleurs qu'en Rêve, case postale 33, 1000 Lausanne 9, Suisse. ✆ : (19.41) 21/646.08.83.

Arlon (Belgique). *1er/2 juillet.* Le club Hydra Ludica organise un **24 heures des jeux de rôle**, dans les locaux de la Maison des jeunes, au 40 rue de la Caserne. ✉ : Maison des jeunes, 40 rue de la Caserne, B-6700 Arlon, Belgique. ✆ : (19.32) (0) 63/21.90.51.

Namur (Belgique). *7/9 juillet.* Les Pèlerins du temps organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, au château de Montaigle, dans la région de Namur. ✉ : Les Pèlerins du Temps, 29 rue du Miroir, B-700 Mons, Belgique. ✆ : (19/32)(0) 65.34.78.32.

La Chaux-de-Fonds (Suisse). *18/20 août.* L'association Chazam fête ses dix ans et organise sa **20e convention de jeux** à la maison du peuple, à La Chaux-de-Fonds. ✉ : Association Chazam, case postale 2301, 2302 la Chaux-de-Fonds, Suisse. ✆ : Pierre Burgalassi au (19/41) 39.26.64.61.

Groenroux (Suisse). *2/3 septembre.* L'association Kronos organise *Les contrebandiers du Risoux*, un **grandeur-nature XVIIIe siècle** à Groenroux, dans la vallée du Joux. ✆ : Ulysse Biéri au (19.41) 21/862.19.49.

La Roche en Ardennes (Belgique). *8/11 septembre.* Le Monde Oublié organise le **grandeur-nature** *Celtic Mysteries* acte II, au gîte de Nagimont à Ortho (La Roche en Ardennes). ✉ : Le Monde Oublié, 75 rue du Village, 4557 Ramelot (Tinlot), Belgique. ✆ : Xavier Postelmans au (19.41) 52.31.17.

Vallorbe (Suisse). *9/10 septembre.* L'association SCARe organise *Mélodies en sous-sol*, un **grandeur-nature contemporain futuriste** à Vallorbe. ✉ : SCARe, Axel Reymond, case postale 113, 1020 Renens (VD), Suisse. ✆ : Axel Raymond au (19.41) 21/635.59.23.

Franches-Montagnes (Jura suisse). *16/17 septembre.* L'association Chazam organise *l'Enfer du Décor*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** à Saignelégier, Franches-Montagnes, dans le Jura suisse. ✉ : Association Chazam, case postale 2301, 2302 La Chaux-de-Fonds, Suisse. ✆ : Pierre Burgalassi au (19/41) 39.26.64.61.

Lausanne (Suisse). *23 septembre.* L'association Alteratio•Realitatis organise *Theos*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✆ : Nicolas Guignard au (19/41) 21.646.08.83.

Franches-Montagnes (Jura suisse). *6/8 octobre.* L'association Jeu est un Autre organise *Moins 58 avant J.-C.*, un **grandeur-nature historico-fantastique**. ✉ : Maxime Boillat, 28 av. de l'Eglise, 2900 Porrentruy. ✆ : (19.41) 66/66.53.26.

Bercher (Suisse). *14 octobre.* L'association Alteratio•Realitatis organise *Bridge of Hell*, un **grandeur-nature médiéval-onirique** à Bercher, dans le Vaud. ✆ : Marc Hédiguer au (19.41) 21/791.14.05 dès 19h.

Clubs & initiatives



Initiatives

● **France.** *L'Association des Ludothèques Françaises* organise régulièrement des journées de formation sur divers thèmes. Contact: ALF, 7 impasse Chartière, 75005 Paris. Tél. : (1) 43.26.84.62.

Radio

● Région parisienne. La prochaine émission **Rolemania** aura lieu le 24 juin, de 23 h à 6 h, sur un thème SF. Ici & Maintenant !, 88.2 MHz.

● Région parisienne ouest. **Les chroniques de l'imaginaire** sont une émission hebdomadaire sur les jeux de rôle, diffusée tous les lundis, de 20 h à 21 h, sur Triangle FM, 98.4 MHz.

Boutiques, activités

● **Bordeaux.** *L'Antre des Dragons* s'est ouvert au 45 rue de Cheverus, 33000 Bordeaux, du lundi au samedi, de 10 h à 19 h. On y trouvera force jeux de rôle, de plateau et wargames. Tél. : (16) 56.51.73.78.

● **Paris.** La boutique *OYA – Jeux à jouer* vous invite à venir jouer, tester, découvrir des jeux de société originaires de nombreux pays. Curiosités, raretés, tout est au rendez-vous, avec possibilité de boire et de grignoter tout en jouant, puis d'acheter les jeux qui vous auront séduit. Le lieu : 22 rue Daubenton, 75005 Paris. Tél. : (1) 47.07.59.59. Ouvert tous les jours (sauf lundi) de 14 h à minuit.

● **Saint-Germain en Laye.** La boutique de jeux de simulation *Id100* vous attend de pied ferme au 1 rue Coches. Tél. : (1) 39.73.03.84.

● **Saint-Martin d'Hères.** *Laser Game* est une salle de 400 m² avec parcours où vous pourrez venir jouer à un jeu à visée laser interactif. Ouvert du lundi au samedi de 14 h à 1 h, et le dimanche de 14 h à 20 h, Laser Game est installé 20 bis rue Barnave, St-Martin d'Hère. Tél. : (16) 76.42.79.68.

● **Versailles.** La boutique *Tokashaïdo* est spécialisée dans les jeux de cartes à jouer et à collectionner (JC)[2]. Elle est sise 33 rue d'Anjou, 78000 Versailles. Tél. : (1) 39.20.92.81.

Clubs

● **France.** L'association *Arènes & Arcanes*, qui organise les tournois nationaux de Magic, change d'adresse. Contact : Arènes & Arcanes, chez Leï Saarlainen, 27 promenade Maxime Gorky, 78500 Sartrouville. Tél. : (1) 39.14.41.19.

● **Belfort.** *Le Club du Troll Penché* propose de faire jouer aux jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de cartes, mais aussi killers et murder-parties. Le club dépend de l'association des étudiants de Sévenans (ADES), liée à l'Institut polytechnique de Sévenans (IPSé). Contact : Club du Troll Penché (ADES), IPSé, 90010 Belfort Cedex. Tél. : Frédéric, après 17 h, au (16) 84.56.16.94.

● **Perpignan.** C'est au 15 rue René Leriche à Perpignan que s'est ouvert un club de jeux de rôle : *Délirium Dé 20.* Contactez Hervé Blanchard.

● **Saint-Etienne.** Un nouveau club de jeux de simulation, *Association Lézarts – L'ordre des Templiers*, s'est ouvert à l'École supérieure de commerce de St-Etienne, 21 rue d'Arcole, BP 198, 42005 St-Etienne Cedex. Responsable : Arnaud Bouttier.

● **Saint-Malo.** *La Guilde des Archimages de la côte d'Emeraude* se réunit au 15 bd de Chateaubriand, 35400 St-Malo. Tous les vendredis soir, on y pratique jeux de rôle, jeux de plateau, jeux de cartes à collectionner (JC)[2]. Tél. : (16) 99.56.01.72.

● **Valence.** L'association *Objectif Jeux* a créé une délégation dans la Drôme, dont le premier objectif est d'organiser des tournois de SpellFire. Contact : Anil Rama, 35 rue Mozart, 26000 Valence. Tél. : (16) 75.45.75.87. ■

Clubs & initiatives

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Paris : Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine Tél. club : (1) 44054438. Responsable : Frédéric Savary Tél. : (1) 47 55 02 36. Horaires : vendredi 18h-24h.

Bruxelles : Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable : Michel Van Langendonck. Tél. : (19/32) 02 / 5118077. Boutique : L'enfer du jeu, même adresse. Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
Dijon : MJC Montchapet
3 rue de la Beaume, 21000 Dijon. Tél. club : (16) 80555165. Responsable : Olivier Coindeau, tél. : (16) 80380875. Horaires : à la demande. Boutique : voir ci-dessous.
Dijon : MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club : (16) 80463573. Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 46 35 95. Horaires : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Boutique : Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80658299.

Bordeaux : ABL
Faculté de Bordeaux I, salle 101 1er étage, bât. Math/Administration. 351, cours de la Libération 33405 Talence. Responsables : Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56985092. Horaires : samedi 14h-19h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (il est préférable de contacter l'un des responsables). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56446162.

Tours : Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47543755. Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique : Poker d'As, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil : Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 42874312. Responsable : Jérôme Audignon. Horaires : mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h. Boutique : L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45872883.

Nancy : Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : (16) 83328052. Responsable : Olivier Winter, tél. : (16) 83312596. Horaires : samedi 14h-19h, et 21h-8h. Boutique : Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83400744.

Les Ulis : Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69070203. Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64466431. Horaires : vendredi soir à partir de 20h30. Boutique : Rêve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69288051.

Boulogne : Ludothèque d'Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne ; tél. : (16) 41419152. Responsable : Fabrice Barboni. Horaires : mercredi, 14h/18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique : *Jeux Descartes*, 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : (16) 43267983.

Europe-trotter

Espagne

L'Espagne a maintenant deux grandes manifs : la Gencon espagnole, organisée bien sûr par l'éditeur de *Donjons & Dragons*, et toujours les Dia de Joc, sous la houlette de Joc Internacional.

Situé en plein cœur de Barcelone, les Dia de Joc investissent chaque année plus de surface. Les wargameurs ne sont pas étrangers à cette expansion, car les démos et tournois attirent non seulement une bonne part des joueurs espagnols, mais aussi de nombreux wargameurs français, venus des régions frontalières, mais aussi de clubs de la région de Bordeaux ou de la côte d'Azur.

Deux autres salles sont également très fréquentées. D'une part le forum des clubs, une vaste salle où chaque club a droit à une bannière à son logo, et où des joueurs de toute l'Espagne viennent pour se rencontrer.
Il n'est pas rare qu'un club de Madrid ou de Saragosse y recrute des joueurs de sa région qui ignoraient son existence… L'autre salle qui ne désemplit pas est celle des conférences et débats : on y discute de l'évolution des jeux en Espagne, des structures de tournoi… Mais la plus suivie des conférences fut celle sur l'édition espagnole de *Magic*, en présence des responsables de Wizards of the Coast. Car bien sûr, même si Joc est avant tout un éditeur de jeu de rôle, là-bas comme ici, les cartes envahissaient le moindre petit bout de table libre.

Particularité de la capitale catalane, ce n'est pas devant une boutique que s'est installé le petit marché du troc et des échanges : les fans de *Magic* ont carrément investi un coin du marché aux puces de Barcelone.

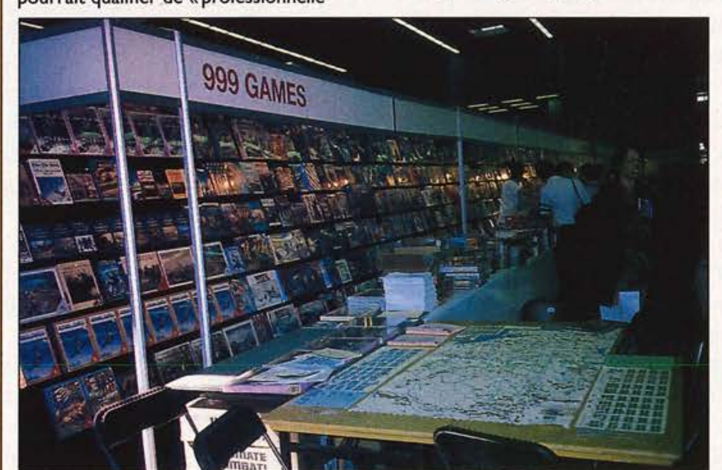
(Voir aussi les nouveaux produits espagnols en rubrique Météo ludique.)



Inadmissible ! Au lieu de travailler, ces professionnels terminent une partie de Capitaine Vaudou qu'ils n'ont pas finie la veille (de gauche à droite : D. Guiserix, J.-M. Noël, P. Rosenthal, M. Nunès, J.-P. Pécau).

Heindhoven

Organisé par 999 Games, le Salon du jeu de Heindoven est une rencontre qu'on pourrait qualifier de « professionnelle relaxe ». Pas de stands délirants, les éditeurs s'installent un peu à leur guise. Seul Français présent, Ludodélire, avec *Formule Dé*. L'ambiance est très décontractée, et le grand plaisir du visiteur est de pouvoir discuter avec les auteurs qui viennent nombreux, notamment des États-Unis, de Charlie Krank de Chaosium à Kevin Zucker de Clash of Arms, en passant par John « On the Edge » Nephew et bien d'autres. L'espace unique favorise d'ailleurs les échanges entre rôlistes, wargameurs et figurinistes. Quant aux cartes, elles avaient droit à leur « marché au puce » : un espace sympa, avec des tréteaux coiffés d'auvents bariolés façon foire médiévale. Chacun pouvait y louer pour une somme symbolique un espace où s'installer pour négocier ses cartes. Bien vu !



Le stand wargame de 999 rallonge de 1 km chaque année…

Salon des jeux de Paris

Bien sûr, il y avait des cartes partout, mais cela n'a pas empêché les deux jeux de rôle sortis pour le Salon, *Thoan* (chez Descartes) et *Légendes des Contrées oubliées* (publié par Delcourt et distribué sur le stand Siroz), de faire un tabac.

Le côté sympa des cartes, c'est de mettre en avant des dessinateurs : il y en avait plein, et chacun pouvait se faire griffer qui un jeu, qui une carte.

Plus original, Philippe Katoire, auteur des CD de musique d'ambiance pour JdR avait lui aussi l'occasion de rencontrer son public.

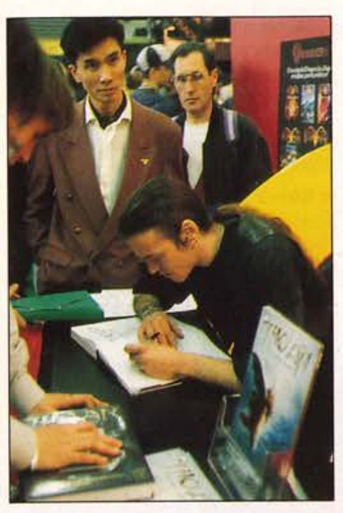
Les éditeurs s'étaient un peu inquiétés de la situation excentrée du Salon des jeux par rapport à celui de la maquette. Si chacun anime un espace de démos et d'initiation, c'est tout de même aussi en bonne partie pour faire découvrir



Comment présenter un nouveau jeu par correspondance original : Liaisons dangereuses.



Thierry Ségur dédicace.



Alexis, l'illustrateur de Thoan, aura eu beaucoup de commandes de dryades, d'amazones et autres héroïnes...

les jeux aux chalands venus pour les modèles réduits. Prudemment, Prince August avait investi dans deux stands, un dans la partie jeu, l'autre dans la partie modélisme. Finalement, la curiosité en a poussé plus d'un à faire le détour avant de quitter les lieux; tant mieux pour les nouveaux, ceux qui tentaient l'expérience pour la première fois, comme Væ Victis, Unicorn ou Animeland. Quant aux joueurs, ils ont apprécié cet espace plus autonome, de surcroît éloigné des espaces bruyants de démonstration d'engins!

Evry 2

Cellules Grises et le club de go d'Evry ont obtenu le soutien de la mairie pour ce deuxième Forum des Jeux de l'esprit, qui est un vrai forum puisqu'il se déroule dans la galerie du centre commercial Evry 2. A l'opposé des conventions isolées où seuls viennent les joueurs déjà convaincus, cette animation qui dure tout un samedi au beau milieu d'un fort passage est le meilleur moyen de faire connaître les jeux au grand public.
Certains éditeurs s'étaient eux-mêmes déplacés (Ludodélire, Siroz, Prince August, Unicorn), mais la palette des jeux en démo couvrait tous les genres, de *Civilisation* à *Elric*, grâce à la participation de neuf clubs des environs.



Jeux Descartes avait invité les deux responsables de la Mech Force UK pour des démos de Battletech.

En direct de la rédaction

Qui veut la peau du jeu de rôle (suite...)

Le drame d'Istres, qui aurait pu tourner plus mal, a remis les jeux de rôle sur le devant de la scène. Rappelons que début mai, un lycéen s'est précipité sur son professeur de physique, qu'il a blessé d'un coup de couteau, en criant «Je suis Aragorn» (ou quelque chose d'approchant).
D'après Olivier Ginoux, psychiatre à l'hôpital Sainte-Anne à Paris interrogé par le quotidien *La Croix*, les experts qui ont examiné le jeune Sébastien ont conclu à une crise de démence. Le médecin cite «la rencontre fortuite d'un ado malade et du jeu de rôle». En d'autres termes, le geste aurait pu être le même qu'il ait joué ou non aux jeux de rôle.
Comparativement aux échos ravageurs qui avaient suivi l'an dernier les reportages télé sur le drame d'Amiens, les articles que l'on a pu lire dans la presse cette fois-ci cherchaient plutôt à expliquer ce qu'est notre hobby, de façon adaptée à chaque lectorat, mais avec un maximum d'objectivité. Ce qui n'empêche pas parfois quelques bourdes monumentales, mais bon...
Que peut-on conclure de tout cela? Trois choses :

• Premièrement, inutile de crier à l'attaque en règle contre vos jeux favoris, ni de virer paranoïaques. Le mieux est d'expliquer clairement de quoi il s'agit. Je veux dire vraiment clairement! C'est-à-dire en employant des exemples et des termes correspondant à la culture de votre interlocuteur. A votre grand-mère, mieux vaut baser vos explications sur des jeux comme *Pendragon* (le roman du roi Arthur ne date pas d'hier) ou de *James Bond* (vu à la télé), même (surtout!) si votre jeu favori est cyberpunk...

• Deuxièmement, ces inquiétudes du grand public correspondent à une période de charnière. Auparavant, les jeux de rôle apparaissaient comme une activité totalement marginale, réservée à une poignée d'initiés. Le Français moyen ne se sentait absolument pas concerné, et son éventuelle curiosité était plus anecdotique et amusée. A l'inverse, d'ici quelques années, le nombre de personnes ayant joué, même un peu, ou ayant bien connu des joueurs, sera suffisamment important pour que tout un chacun ait une idée à peu près correcte de ce qu'est ou n'est pas un jeu de rôle. C'est d'ailleurs le cas aux États-Unis : alors qu'il y a cinq ou six ans, les médias se déchaînaient sur le jeu de rôle, particulièrement *AD&D*, le jeu est aujourd'hui entré dans les mœurs, et lorsque survient un drame impliquant un joueur, on en cherche les causes dans toutes les directions, et non plus uniquement dans la pratique du jeu.
En France, nous sommes actuellement entre ces deux stades. Trop de gens jouent pour qu'on puisse les ignorer, mais il n'y a pas encore assez de joueurs ou d'anciens joueurs pour que celui qui s'interroge trouve dans son entourage immédiat une personne susceptible de lui expliquer clairement de quoi il s'agit.
On estime à près d'un million et demi les Français ayant joué au moins une fois à un jeu de rôle. Évidemment, ce nombre augmente sans cesse au fur et à mesure que vieillissent les rôlistes de la première heure et que débarquent de nouveaux joueurs.

• Troisièmement, il est possible que quelqu'un ayant des problèmes psychologiques soit attiré par le jeu de rôle, et se retrouve dans votre groupe ou votre club. Ça ne vous sautera pas forcément aux yeux (les camarades du lycéen d'Istres le trouvaient sans histoire, juste un peu susceptible), mais que faire si vous sentez qu'un de vos copains semble se prendre trop au jeu? Difficile d'aller le dire à ses parents, vous auriez le sentiment de le trahir, et vous courez le risque d'être mal reçu, ce qui se comprend. Si cela vous arrive, le mieux est de trouver une tierce personne, neutre, capable de recevoir votre message : soit un responsable d'un établissement scolaire, soit un parent proche (frère, oncle...) ou un ami du joueur, capable de faire passer vos inquiétudes sans être directement impliqué dans votre groupe de jeu.

Cruel donjon?

C'est par une étrange coïncidence que M6 projetait mercredi 10 mai un téléfilm américain adapté de l'ouvrage de non-fiction *Cruelle incertitude**. *Doute cruel* relate pendant près de quatre heures, l'affaire Von Stein qui a défrayé la chronique de 1988 à 1989 dans l'État de Caroline du Nord.
Bref résumé des faits. Dans la nuit du 25 juillet 1988, Lieth Von Stein et sa femme Bonnie sont sauvagement attaqués chez eux par des inconnus armés de battes de base-ball et de couteaux. Seule Bonnie survivra à ses blessures. Les soupçons des enquêteurs se dirigent tout d'abord vers elle, pour s'orienter peu après sur son fils Chris et deux de ses camarades. Chris Pritchard (Lieth Von Stein est son beau-père), James Upchurch dit «Moog» et Neal Henderson, le trio infernal passionné de *Donjons et Dragons*, liés par les aventures débridées de leurs personnages passent aux aveux. Partis dans un délire post-LSD, Chris et son maître du donjon Moog planifient l'assassinat des parents de Chris pour que celui-ci puisse empocher l'héritage. Chris dessine le plan de sa maison, Moog et Henderson passent à l'exécution de l'acte, un scénario soi-disant «à la Donjon» avec des points d'héritage-expérience à gagner.
Si le film reste dans l'ensemble fidèle au contenu du livre et la réalisation honnête, le metteur en scène multiplie les images choc et les gros plans, surtout lorsqu'il fait référence au jeu :
— Un policier trouve la définition du jeu *AD&D* dans le *Players Handbook* : les aventuriers «doivent tuer avec des poignards un méchant roi pendant son sommeil».
— Chris et ses visions psychédéliques : couloirs obscurs, rottweiller féroce, flammes de l'enfer, combats au sabre façon ninjas.
— Chris et ses regards hallucinés : quand on lui parle de donjons ou quand il regarde son *Players Handbook*.
Toutes ces scènes donnent parfois à l'ensemble l'allure d'un remake de *Freddy*.
Ce qui gêne fortement, c'est que si le *Players Handbook* est montré à plusieurs reprises en gros plan, une autre image censée montrer au téléspectateur une illustration typique de l'intérieur du bouquin... présente un dessin qui n'existe pas dans le jeu.
Dans le même esprit, alors que le roman stipule bien que Chris et ses copains jouaient à *Donjons & Dragons* dans la journée et dans des locaux ouverts à tous, mais descendaient souvent la nuit dans les sous-sols de l'université pour prendre du LSD et faire des combats à l'épée, le film présente systématiquement ces scènes de combat souterrain comme LA façon de jouer à *AD&D*.
Le plus inquiétant reste quand même la réaction des enquêteurs, qui face au jeu sont convaincus d'avoir là le moteur déterminant du drame, mais qui se contentent simplement de réprimander Chris (19 ans) qui leur avoue avoir pris jusqu'à 17 doses d'acide en un mois.
Dans son livre, Joel Mc Ginnis se bornait à rapporter les propos des différents protagonistes; Yves Simmoneau, le réalisateur du téléfilm, en a fait un cauchemar pour parents.

* J'Ai Lu collection Crimes et enquêtes n° 7035.

Fanzines

Amis fanéditeurs, n'oubliez pas de noter votre adresse quelque part dans votre zine. Et si, tant qu'à faire, vous pouviez préciser clairement son prix et sa périodicité quelque part, ce sera parfait ! Par ailleurs, nous ne pouvons pas parler des zines qui sortent du domaine qui nous intéresse : les jeux de simulation. Cela exclut donc les zines de BD, de mangas, de paintball...

Nouveaux

● **Délirium** D20, n° 0, 10 p., gratuit, périodicité inconnue. Beaucoup de « délire interne », mais peu de choses consistantes. Hervé Blanchard, 15 rue René Leriche, 66000 Perpignan.

● **Eke eke te pang** n° 1, 24 p., 5 F, apériodique. Deux scénarios Magna Veritas et un petit scénario AD&D. Un bon début... Les chevaliers de Ludivine, route de l'Église, 76400 Colleville.

● **Kamizol** n° 1, 12 p., 2 F, périodicité inconnue. Un bon premier numéro, avec un mini-JdR Schtroumpf et une interview du dessinateur Loisel, entre autres. Nicolas Dispot, 30 rue Félix Eboué, 30000 Nîmes.

● **La geste d'Anjou** n° 1, 50 p., 20 F port compris, trimestriel. Le plus prometteur des débutants de ce bimestre ! Mention toute spéciale à l'article sur la musique d'ambiance, qui est excellent. 2 rue Lionnaise, 49000 Angers.

● **Guns & Bullets** n° 0, 10 p., 3 timbres à 2,80 F, périodicité inconnue. Où il est question de grandeur-nature et d'armes de paintball. Romain Devaux, le Pré Croupet, 69480 Morancé.

● **Impérial pingouin** n° 1, 2 p., un timbre, mensuel. Un peu de n'importe quoi, et quelques scoops sur des nouveautés américaines... Alexandre Boronad, 24 rue de Varsovie, bât. A, 30000 Nîmes.

● **Le miroir de Galadriel** n° 1, 12 p., 7 F, périodicité inconnue. Le début d'un monde, un scénario RuneQuest, un court article sur les Terres du Milieu. Intéressant. Matthieu Douay, 3 allée de la Source, 41330 St-Bohaire.

● **Troubadour** n° 1, 18 p., 8 FF/ 2 FS/55 FB, trimestriel. Une nouvelle, une courte inspi et un petit scénario In Nomine Satanis. ODES, Daniel Cuérel, 11 avenue des Collèges, 1009 Pully, Suisse.

Anciens

● **Apsara** n° 10, 58 p. + une disquette, 23 F port compris, trimestriel. Comme à chaque fois, l'appréciation peut tenir en deux mots : dense et excellent. Le dossier Amérique précolombienne vaut le détour... S. Tarapacki, 59 rue F. de Pressensé, 44000 Nantes.

● **Arkenstone** n° 3, 20 p., 15 F, apériodique. Rêve de Dragon, Dream Park... un zine qui gagne en épaisseur et en qualité à chaque numéro.

● **Ars mag** n° 4, 32 p., 20 F, trimestriel. Aides de jeu intéressantes et critiques argumentées ; en passe de devenir le zine de référence sur Ars Magica.

● **Autres mondes** n° 3, 86 p., 35 F, apériodique. Un sommaire très diversifié, allant des nouvelles aux livres dont vous êtes le héros, plus le JdR « Monstruosités Monstrueuses » en encart. Vu le délai depuis le dernier numéro, rappel d'adresse : 3 place Cambronne, 75015 Paris.

● **L'Autre Porte** n° 2, 70 p., 20 F, périodicité inconnue. Trois scénarios joués en convention, sans système de règles précis (antiquité, fantastique contemporain et futuriste). A raté de peu la place de chouchou... 18 chemin de la Loge, 31078 Toulouse Cedex.

● **Bazar** n° 3, 45 p., 20 F (+10 de port), trimestriel. Un numéro spécial Warhammer, avec quantité d'aides de jeu et un scénario. Sympa comme tout...

● **Death Star** n° 5, 52 p., 42,50 F port compris, théoriquement trimestriel. Tiens, un revenant ! Comme toujours, rien que du Star Wars, et du bon. Rappel d'adresse : Philippe Rat, 1b rue de l'Ancienne Mairie, 92100 Boulogne.

● **L'écho des cartes** n° 1, 2 p., prix inconnu, « épisodique ». Très orienté Magic, contrairement à ce que son titre pourrait laisser supposer.

● **L'écran d'argent** n° 5, 23 p., 20 F (+3 timbres à 2,80 F), périodicité inconnue. Un spécial wargame, avec entre autres un mini-wargame de science-fiction...

● **Entropix** n° 2, 30 p., 25 F, apériodique. Un zine généraliste bien plein, avec des scénarios (Heavy Metal, Chill, Bitume...) et des aides de jeu (Warhammer, Cyberpunk, Simulacres). Rappel d'adresse : Alain Severac, 695 av. Mazenod, n° 32, 13100 Aix-en-Provence.

● **Gros Nez** n° 3, 28 p. A5, 14 F, trimestriel. Seul et unique zine de grandeur-nature de ce bimestre. Intéressant article sur le financement des GN.

● **Jeux d'Rôle** n° 2, 57 p., 5 F + port (?), périodicité inconnue. Scénarios pour JRTM et Warhammer, des tas de petites aides de jeu pour Stormbringer... Meilleur que le précédent numéro, de très loin !



● **Kaotic** n° 11, 58 p., 25 F, trimestriel. De plus en plus de nouvelles et de critiques littéraires, et une partie JdR qui se limite à trois scénarios : Ambre, Maléfices et Star Wars (plus un peu de Blood Bowl).

● **La lettre de Swer Smod** n° 6, 19 p., 15 F, trimestriel. Un scénario James Bond et un intéressant article sur le fanzinat. Jan Stransky, 92 av. Maurice Thorez, 94200 Ivry-sur- Seine.

● **Malédiction** n° 6, 39 p., 16 F, trimestriel. Essentiellement un gros scénario pour Dark Sun.

● **Pêcheurs de Lune** n° 15, 24 p., prix inconnu, bimestriel. Pour les fans de Hurlements/Chimères, comme toujours excellent.

● **Pleine Lune** n° 3, 27 p., 35 F, apériodique : la même chose que *Pêcheurs de Lune* mais en plus gros, avec une nouvelle et un scénario. Guilde des Veneurs, 175 bd de la République, 92210 St-Cloud.

● **Rêves** n° 7, 48 p., 20 F, apériodique. Une lecture agréable, avec des scénarios Chill, RdD, Elric, plus un tas de petites choses sympas sur un peu tout, de Star Trek à Oniros. Rappel d'adresse : 33 rue de Verdun, 57000 Metz.

● **Rôllez Jeunesse** n° 4, 20 p., gratuit, périodicité inconnue. Tiens, un scénario Toon ! Il y a aussi du Stormbringer atypique, et un peu d'INS... J'aime bien.

Chouchou

● **Recueil de l'imaginaire** n° 1, 98 p., 45 F + 15 F de port, périodicité inconnue. Couverture couleur, maquette « pro » et un contenu à la hauteur, avec une brassée de scénarios pour tout un tas de jeux (Rolemaster, Star Wars, Maléfices fortement inspiré d'Harry Dickson, Cthulhu, Berlin XVIII, Vampire, Nephilim, Magna Veritas...) Impressionnant ! La formule du recueil de scénarios qui ont été joués lors d'une convention est décidément excellente (voir aussi *L'Autre Porte*, plus haut). 2 allée du Grand Tulipier, 92410 Ville d'Avray.

● **Séléné** n° 5, 8 p., gratuit, mensuel. Des dessins et un soupçon de mythologie. Toujours très, très aéré... Idem pour le n° 6.

● **Tinkle bavard** n° 29, 32 p., 5 FS/ 20 FF/95 FB, bimestriel. Excellente idée, les statistiques sur le fanzinat ! Quant au reste du numéro, il est comme d'habitude : très bien. Eric Malherbe, 4 rue Dancet, CB 1205 Genève.

● **Triche-lumière** n° 10, 2 p., une enveloppe timbrée, mensuel. Un pénitencier spatial et quelques PNJ. Pratique et intéressant !

● **Vent des Rêves** n° 9, 40 p., 23 F, trimestriel. Un ancien dont la structure est solidement fixée : comptes rendus de partie, scénario (RdD), inspis. A signaler l'aide de jeu sur la mode de 1880 à 1940.

● **ZEUS** n° 6, 60 p., 30 F, trimestriel. Scénarios Cthulhu et Cyberpunk (plus jeux maison), aides de jeu diverses, (sur les maladies...). Un bon zine.

A part

« Revue professionnelle étrangère hyper-pointue qui dit des choses intelligentes et des tas de bêtises, souvent dans la même phrase » faisait un intertitre un peu long, mais c'est exactement de ça qu'il s'agit.

● **Interactive Fantasy** n° 3, 160 p. A5, 7,95 £, trimestriel. On y trouve des critiques, mais aussi et surtout des articles de fond, sur des sujets aussi divers que les rapports entre le JdR et l'enseignement des langues étrangères ou « Du récit comme danse sacrée ». Hogshead Publishing, 29a Abbeville Road, Londres SW4 9LA Grande-Bretagne. Abonnement : 20 £/5 numéros.

JpC

● **Makiavel** n° 3, 38 p., 25 F, apériodique. Excellent zine bourré de comptes rendus de partie et de présentation de jeux ; bref tout ce qu'il faut pour vous amener au JpC. Xavier Hygounenc, 82 rue de l'Église, 93260 Les Lilas.

● **Dixit** n° 7 et 8, une enveloppe timbrée à 4,40 F +2 timbres à 2,80 F, env. 15 p. chaque, plus ou moins bimestriel. Pour les joueurs de Quest. ■

Tristan Lhomme

ACHATS

— Achète **Broos (RQ)** et **Tatou n° 1**. Demander Christophe au : (16) 54.43.74.33.

— **Histoire des Dragons 1 et 2 VF Roman DragonLance**. Lirot Éric - 50, rue de Village-Neuf - **68128 Rosenau** (16) 89.68.28.29.

— Cherche **Marvel Super Heros VF bon état ou DC Heroes 2e édition BO**. Bruno au : (16) 74.87.73.93 **(42410 Pélussin)** le week- end.

_ **Urgent** ach. **scénario en français de D&D et AD&D1**. Faites vos offres à Fred au : (1) 69.48.85.98.

— Ach. **sup. JRTM Angmar, Shelob, Umbar**. Ardor Arnaud au : (1) 45.22.68.64.

— Dupont - BP 38 - **B1000 Bruxelles 28**. Tél : 322.51.29.845 : **Alter Ego (D3), Av. en Utopie (Bonaventure/Zanco), Silrin & Koros (Universom), Whog Shrog + ext.**

— Ach. **jeux de plateau Wargames société anciens ou récents**. René Battle - 2, imp. du Cerf lot du Lac TM2 - **66210 Matemale**. Tél : (16) 68.04.47.64.

— Ach. **Warhammer Fantasy Battle 3rd. éd. anglaise, vieux White Dwarf + fiches de jeu, Shérif & Hors-La-Loi**. Arnaud : (16) 20.50.60.80 **(59134)**.

— Achète ou échange pour **SpellFire un Clerc de niveau 5, supérieur à 5 de DarkSun**. Demander Xylaz au : (16) 22.91.56.84 à partir de 6 h.

— Cherche **Titan et machine Démon de Khorne Épic + Sentinelles, Landspeeder, Gardes Imp. War. 40** - 16, rue du Pasteur Cadier - **64000 Pau-Marmier D.**

— Cherche et achète **tous les Run And Shoot**. Contacter Jacob Olivier - 43, place du Général De Gaulle - **59193 Erquinghem/Lys**.

— Achète **Intervention Divine (le supplément Ins./MV.) à prix raisonnable**. Julien au : 19.41. 22.361.76.30.

— Achète **Borodino (Elfes)**. Faire offre Frédéric Schaaff - BP 20 - **73020 Chambéry Cedex** tél : (16) 79.72.40.61.

CLUBS

— Cherche **joueur, club, groupe, pour jouer JdR, Wargame, sud de Paris, Athis-Mons, environs**, (1) 43.65.45.29, le soir au : (16) 69.38.42.07, Franck.

— **La MJC de Begard ouvre sa branche jeux de rôle !** Appeler au : (16) 96.45.27.86 (Loïg) - Le Brouder L.S, Listember - **22140 St-Laurent**.

— **G.R.A.A.L club de jeu de rôle de l'université de Savoie à Annecy ouvre ses portes** tous les mercredis à 20 heures à l'E.S.I.A. Débutants, curieux, maîtres, joueurs expérimentés Bienvenus. Contacter Chris au : (16) 50.57.19.02.

ÉCHANGES

— Échange/vends **contre jeu de plateau Hawkmoon + ext., Star Wars + ext., Warhammer + ext.** Contactez Christophe au : (16) 64.25.32.17 **(77- Tournan)**.

— Échange, vds, achète **cartes : Magic, toutes séries, Kabal, Wyvern**. Mr Ryder au : (16) 67.69. 19.06 en semaine de 11 h à 18h **(34)**.

— Éch. **nbx. JdR & suppl. contre cartes Blood Wars**. Tél. après 19h Gianni au : (1) 47.00.26.27 **(Paris)**.

— Échange, vends ou achète **des cartes de Spellfire**. Uibo Marti - 34, rue des Têtes - **68000 Colmar**, Tél : (16) 89.49.37.66.

— Vds, échange **Trading Cards (Kabal, Star Trek, Magic ttes séries, Int. Div.)**. Jean-François au : (1) 60.89.04.26 après 20 h.

— Échange, vends, achète **cartes Kabal première édit. Envoyez listes réponse assurée** à Couty Pacome - 97, rue de Crimée - **75019 Paris.**

— Ach. ou éch. **contre nbx. JdR JdP Warg. Fig., Formule Dé et circuits, Lee Vs. Grant, fig. 25 mm sécession**. Tél. à Franck au : (1) 42.67.42.57 (rép.).

— Éch. ach. vds. **cartes Spellfire 1ère éd. en français (liste sur demande)**. Cédric Joanne - 5, Grande Rue - **39700 Our**. Tél : (16) 84.81.27.19.

— Échange **Man O'War** Base + Mer de Sang + 3 armées contre Warhammer Battle + Magic ou 40 K. Rémi le soir au : (16) 74.58.90.91 (Isère).

PARTENAIRES

— Cherche **amateur de l'Appel de Cthu. pour vivre et faire vivre des avent. à nos pers. resp.** par corr. Patrik Méthé - 204 Mercier St Jean - **P.Q. Canada J3B 6H3.**

— Échange ou vends **cartes Illuminati NWO (+800). Cherche aussi joueurs sur Paris R.P.** Contacter Laurent au : (1) 34.17.34.77.

— Ch. **joueur pour Cyberpunk, Cthulhu, JB 007, sur Lille (expérience)**. Alexis : (16) 20.52. 54.96 **(59790 Ronchin)**.

— Cherche **joueurs pour parties JdR, JdP vendredis soirs sur la région du Tricastin**. Philippe (16) 75.54.67.34.

— Recherche **partenaires joueurs ou maîtres pour jeu de rôle**. Rolland Sébastien - 18, rue Jean Grignoux - **93240 Stains**, tél : (1) 48.29.57.25.

— Cherche **joueurs(es) Wargame JdR JdP sur Toulouse 31500**. Demander Franck au : (16) 61.34. 26.74.

— Cherche **joueur pour Wargame Space Marines habitant sur Sarcelles ainsi que des coatchs pour Blood Bowl 3 éd.** Contactez Cyril : (1) 34. 19.47.84.

— **Maîtres White Wolf, Berlin, Ambre, Scales, cherche joueurs(es) rég. Paris**. Tél : (1) 34.72. 82.43 Hervé entre 19h & 20h30. **Gros nazes s'abstenir.**

DIVERS

— **Le tome 12 du Grimoire est disponible ! Warhammer Battle et Warhammer JdR spécial Goblins**. Écrire au : 3, rue A. le Nôtre - **49300 Cholet**.

— **La Ballade d'Aphelie, le fanzine dédié pour moitié à Ecryme est paru. Pour recevoir le n° 1, 25 F.** Écrire au - 46, rue Charles - **Poisot-Dijon**.

— **Je peinds toutes vos figurines toute échelle toute époque, travail rapide et soigné**. Laurent au : (16) 61.90.35.73 **(31310 Montesquieu)**.

— **Peintre expérience propose ses services, tarif contre timbre** à Dreinachter - 60, av. Thiers - **54220 Malzeville**. Tél : (16) 83.20.51.84.

— **Bientôt ! Warhamgok en JdR maison original. Éch. Magic... scn... ts. JdR.** Thierry Saillard - 27, rue Jean Cocteau - **78180 Montigny-le-Bretonneux**.

— **Le zine Le Vent du Temple recherche scénaristes (INS, Elric, Shadowrun)**. Fardeau Llorent - 6, rue Argo - **17200 St-Sulpice-de-Royan**.

— **Maison d'édition en création recherche auteurs (romans & JdR). Annonce sérieuse. Rép. assurée.** Ed. de L'Éon - 16, R. A. Carrel - **59000 Lille.**

— **Peintre expérimenté propose ses services. Tarifs contre timbre** à Guillen - 32, passage du Désir - **75010 Paris**.

VENTES

— Vends **JRTM + écran neuf jamais servi ! 190 F.** (1) 46.59.00.57 **(Paris)**

— Vends **figurines + documentation Citadel Games Workshop. Liste contre enveloppe timbrée.** Mladovan - 2, rue Planchat - **75020 Paris.**

— Vds **cartes Magic toutes séries & collection JdP JdR & WG.** Franck au : (16) 67.47.39.59 avant 20 h SVP **(34000)**.

— Vds **ADC (4e ed. VO) : 100 F + nbrx. sup. environ 1/2 du prix.** Gwendal au : (16) 98.53.88.56 **(29000 Quimper)**.

— Vds **nbrx. jeux de rôle et de plateau + Wargames prix intéressant**. Joël Alexandre - 21, av. Philippoteaux - **08200 Sedan.**

— Vends **Space Marines (neuf) + figurines Warhammer 40.000 + sup. AD&D2, Star Wars (bon prix !).** Demander Arnaud au : (16) 96.83. 20.97 **(22690)**.

— Vds **JRTM + sup., Loup-Garou**. Tél : (1) 43.09. 55.17 après 21 h, demander Michel.

— Vds **AD&D2 Manuel du Joueur et Guide du M. 200 F tbe. + boite D&D 150 F**. Christophe au : (16) 53.47.37.43 **(47000 Agen)**.

— Vds **JRTM + ext., Marxmen 12.35, Man O'War (VO), Table Ronde, jusqu'à plus de 50 % du neuf**. Tél : (16) 35.28.70.98 **(76400)**.

— Vds, Achète, échange **fig. Citadel sur socle plomb bon état**. Mr Khames - 20, rue des Jardins **34830 Clapiers** (16) 67.59.16.59.

— **AD&D2 VF + écran + NB + Manuel Joueur, Maître, Psi 450 F port compris ou échange contre tout Ars Magica ou Gurps**. Julien (16) 27.66.98.92 **(59570)**.

— Vds **L-Garou (120 F) + écran (45 F) + Rite de Passage (50 F) + livres dont vous êtes le héros + L'Œil Noir.** demander Emmanuel au : (1) 64.01. 81.90.

— Vds **pour Cthulhu : Cthulhu 90, Contrées du Rêve, etc. état neuf. Très bon prix.** JMBoursot - BP113 - **68170 Rixheim** Tél : (16) 89.66.37.34 ap. 19h.

— Vds **ensemble complet Squad Leader. Prix à débattre**. Tél : (1) 43.67.27.60 Barioz Cyril - 3, rue Jean Macé - **(75011)**.

— Vends **Casus Belli n° 29 à 63, figurines Mithril (9,25,33...) et Prince August (1968/88)**. Thierry (1) 42.61.17.26.

— Vds **figurines Citadel liste contre enveloppe timbrée**. Maldovan - 2, rue Planchat - **75020 Paris**.

— Vds **Warhammer Jeu de Bataille Fantastique état neuf (jamais utilisé) : 250 F**. Vincent après 20 h (16) 95.25.81.24 **(Ajaccio 2A)**.

— Vds **sup. AdC l'Asile d'Aliénés état neuf 50 F**. Contacter David au : (1) 45.44.18.08.

— Vds **BloodBowl + Zone Mortelle 180 F Spacе Hulk 150 F Bushido 100 F**. Contacter Laurent au : (16) 78.31.74.47 après 19 h **Urgent !!!**

— Vds **Amirauté 75 F Talisman 50 F Ave Tene + ext. 180 F.** Nicolas au : (1) 42.05.54.95.

— Vds **tbe. 70 figurines JRTM, Cyberpunk 2020, Berl.18, Siège, Cry Havoc, Tout Star Wars**, écr. à Guy Audouin - 68, rue du Pont de Créteil - **(94100 St-Maur)**.

— Vends **tout Dark Sun en VO très bon état et autres jeux**. Tél : (1) 40.34.87.95 **(75019 Paris)** Prix à débattre, demander Régis.

— Vds **Ravenloft VO 70 F + VRG to Lich 50 F + scn. Touch Death 40 F ou tout 150 F**. Tél Morgan au : (1) 45.37.15.40 vers 19h00.

— Vds **Bloodlust : 150 F, Hawkmoon + écran : 100 F, JRTM + écran + Tharbad : 120 F, Urban G. : 80 F, Cthulhu 90 : 50 F.** Tél : (16) 65.22.09.31 **(46000 Cahors)**.

— Vds **JdR Star Wars : lot livre de base + 3 guides (Alliance, Empire, Star Wars) + mat. Campagne + 5 scénar. 700 F au lieu de 1080 F.** Tony (16) 97.44.78.75.

— Berthoux Lionel - 2, Bd de l'Europe - **69600 Oullins** (16) 78.50.72.38. **Vends livres dont vous êtes le héros, achète Blood Bowl.**

— Vds **tous les complet. HandBooks pour AD&D2 (Fighter à Barbarian). Prix : 80 F Pièce.** Tél : (16) 98.47.27.52 après 18 h **(29200 Brest)**.

— Vds **Cyberpunk 2020, Hardwired, Elric VO, suppl. RQ, Tatou 14,17,18,19,21**. Philippe au : (16) 83.40.20.61 **(54000 Nancy)**.

— Vds **RuneQuest + écran + ext état neuf : le tout 350 F, Ravenloft (boîte) + BM 150 F**. Istel Franck - 11, rue Spielmann - **67000 Strasbourg** (16) 88.36.89.81.

— Vds **Wargames tbe. éditeurs divers prix très compétitifs + JdR Maléfices et Pop Plinn.** appelez David au : (16) 93.78.59.03 **(06240)**.

— **Règles suppl. pour : Storm.II, Elric VF, Mutant Chro., Cyberpunk, Amber. lot de figurines. Bon état, bas prix.** Franck le soir au : (1) 47. 86.33.91.

— Vds **cartes Jyhad 4 F la pièce liste contre enveloppe timbrée**. Gnjidic Sébastien - 1, rue des Œillets - **68110 Illzach**.

— **Urgent ! Vends Star Wars 2 + Cartes Jyhad. Recherche Fanzine pour dessiner.** Pierre au : (16) 64.30.11.09.

— **Blood Bowl + Star Blood Bowl + suppléments aux règles 350 F Car Wars 125 F Blood Berets 200 F.** Appelez Hervé au : (16) 20.09.20.79 **(59160)**.

— Vds **Torg + CyberPapauté + Trilogie Reliques Pouvoir + écran. Le tout séparé ou pas.** Christian au : (16) 35.60.02.24 **(76 Rouen)**.

— Vds **tout RQ. VF, tout Werewolf VO, Chicago by Night VF, Terres de Légendes VF**. Olivier Grima - 11, route de Rochefort - **17200 St-Sulp.-de-Royan**.

— Vds **pour AD&D Mystara (CD) Karameikos Kingdom of Adventures état neuf 150 F.** Pascale au : (16) 20.75.94.74.

— Vends **JdR et cherche désespérément Fantasy Warriors ou Warhammer Battle**. Laurent au : (16) 84.23.15.51.

— Vds **Korean War, Lee vs Grant et Civil War de V.G. ; OP. Mercury (GMT) ; OP. Uranus : Stalingrad (Oriflam)**. Tél : (16) 22.43.07.51 (Vincent).

— Vds **AD&D1 et AD&D2 et de nombreux suppléments français et anglais plus figurines Ral Partha liste sur demande.** Sébastien (16) 69.94.75.77.

— Vds **pour D&D tout Hollow World : 500 F.** Demander Martial au (16) 20.71.69.49 après 21 h00 **(59310)** Frais de port compris.

— **A saisir** vds **JB 007 + extensions à prix cassés**. Jacob Olivier - 43, place du Général De Gaulle - **59193 Erquinghem/Lys**.

— Vds **supps. AD&D1 AdC et sup. Berlin 18 SW JB + sup. Warhammer Bataille, Eleckase.** Tél : (16) 56.82.95.63 Stéphane.

— Vds **Maléfices + Bestiaire + Lisière de la Nuit b.e. 250 F + Warhammer JdR + écran + personnages be.** 170 F. Tél. Ennerick (16) 53.54.99. 06 **(24 Px)**.

— Vds **Shadowrun 2e édit. : 200 F tbe.** Thierry au : (16) 68.33.84.33 **(11590 Cuxac d'Aude)**.

— Vds **Warhammer JdBF + nbx. suppléments prix à débattre**. Tél : (16) 37.81.05.07 demander Olivier le soir **(La Vivanderie 28240 St Eliph)**.

— Vds **Talisman, cartes SpellFire, figurines M.F. diverses**. Tél. à Alex au : (1) 42.67.15.26 à partir de 17 h **(75017) Prix super cool !**

— Vds **ASL avec traduction + Beyond Valor + Tactic 2 et 3 : 500 F, Intrigues à Venise 100 F.** Lionel au : (16) 87.24.41.72 **(57 Phalsbourg)**.

— Vds **Warhammer 40 000 + figurines, Battletech + cartes + plans + Compendium... Prix à débattre**. Magnon JC. - 5, rue Ernest Delbet - **77320 Ferté-Gaucher.**

— Vds **pour Warhammer B Régiment de 10 Nains du Chaos + 1 État Major + 3 Tromblons le tout pour 150 F.** Henrik au : (16) 31.64.21.37 **(14130)**.

— Vends **sup. AD&D 2e éd. Warhammer La Guerre des Héros, Suprématie tbe., tbp.** Demander Fab (1) 43.02.31.99 **(Attention ! Affaire)**.

— **L'An-Fer du Devoir vous connaissez la série ? Voilà le Jeu de Plateau. 78p., 60 F.** Gobé Cédric - 21, rue André Leuret - **93250 Villemomble**.

— Vds **Warhammer JdR (100 F) + 3 suppléments à 70 F l'un. Écran Wh. JdR gratuit pour l'achat du lot.** Contact. Nicolas tél : (1) 47.93.37.28.

— Vds **Ars Magica + écr. + guide 300 F état neuf.** Appelez Dimitri au : (16) 99.99.95.59 **(Fougères 35300)**.

— Vds **Cyberpunk 2020 + écran + Mercurial + Star Wars + le guide + sc. AdC : Les Masques de Nyarlathotep.** Sébastien (16) 68.31.23.80.

— Vds **Casus n° 27 à 29, 31 à 42 et 44 à 73. Tarifs dégressifs et fig. Peinte Off. Pour 10 n° ach.** Tél. Laurent au : (1) 48.69.56.91 après 19 h.

— Vends **AD&D2 + suppléments + RuneQuest + Magic (RV + LE + FE + TD) ou éch. contre cartes Kabal.** Demandez Guillaume au : (1) 30.95. 53.83 **(78)**.

— Vds **nbx. JdR + sup. : Harn, Warhammer, Hawkmoon, Rolemaster, AD&D, Shadowrun, Œil Noir, Space Hulk etc.** Tél : (1) 43.44.41.91 (demander Alexandre).

— Vds **nbreux. Jeux de Rôle Jeux de Plateau & Wargames.** Contacter Frédéric au : (16) 62.93.96. 73. après 18h **(Tarbes 65000)**.

— Vds ou éch. **Triumphant Fox + Ring of Fire (MIH).** Faire offre Frédéric Schaaff - BP 20 - **73020 Chambéry Cedex** tél : (16) 79.72.40.61.

— Vds **tout Elric VO + AD&D2 + Vampire VF + RQ : Guerriers Soleil. État neuf prix 1/2.** Alex : (1) 40.68.95.69 **(Paris)**.

— Vds **Wargames neufs ou tbe. vds S. & T. liste contre env. timbrée.** Émeric Mignotte - 48, rue de Haies - **75020 Paris.**

— Vds **Berlin XVIII 3 = 140 F, très bon état.** Contacter Frédéric au : (1) 34.62.26.70 **(78450)**.

— **Jeu de Plateau Rapide. 7 Héros contre Gang sur Terre Ravagée : les 7 Samouraïs, 25 F.** Gobé Cédrec - 21, rue André Leuret - **93250 Villemomble.**

— Vends **figurines Citadel liste contre enveloppe timbrée.** Maldovan - 2, rue Planchat - **75020 Paris.**

— Vds **nbx. Jeux de rôle dont la Game Rolemaster.** Tél. à Emmanuel (16) 83.37.36.69 (week-end).

— Vds **Œil Noir 2 boîtes + 13 scénarios à 300 F.** Appeler Guillaume le week-end au : (16) 74.84.86.56 (38) le soir.

— Vds **Magic (RV., Leg., Dark., FE.). Ecrivez pour demander la liste** : JV - 22, rue du Bois Jallais **- 86000 Poitiers**.

— Vds **ADC. + Ecr. + Myst. D'Ark, INS/MV + écr. + ext.II et ext.14 ; Grimoire (Shadowrun VO), pour AD&D : BM.** Marc : (1) 47.78.71.97.

— Vends **Full Metal Planète 70 F** tél. le week-end entre 18h et 21 h au : (1) 45.20.50.28 Antoine.

— Vds **SR2 + 4 suppl. Seattle Grimoire Amérique du Nord scénar. écran 500F valeur réelle 800 F.** Denis au : (16) 38.59.05.79 **(Donnery 45450)**.

— Vds **INS état neuf 150 F et sup. SW tbe. (VO) + nbx livres SF./ Fant. tbe. à partir de 10 F** au : (1) 47.36.00.77.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°87 - Parution n° 88 : 26 juillet 95. Date limite 26 juin 95.

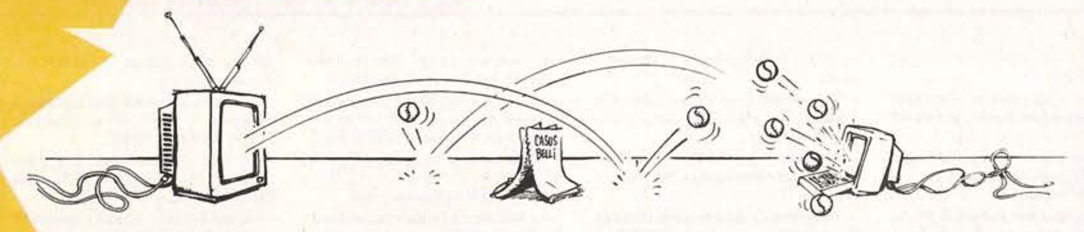
Êtes-vous abonné ? ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Ventes ☐ Achats ☐ Echanges

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Minitel



Le calme était revenu et on croyait déjà que les détracteurs du jeu de rôle s'étaient enfin calmés. Grave erreur ! Il a suffi qu'un jeune déséquilibré pratiquant les jeux de rôle poignarde un professeur en plein cours pour que le grand laminoir médiatique se remette en marche…

Istres : Réactions à chaud…

Le drame qui s'est produit à Istres début mai a suscité un certain nombre de réactions de la part des habitués de 3615 Casus. A côté des inévitables messages qui invitent notre magazine à prendre les chaînes de TV d'assaut, de nombreux joueurs semblent maintenant désirer une véritable réflexion sur la manière dont le jeu de rôle doit être présenté au public. Écœurés par la mauvaise foi de certains médias, ils font des propositions intéressantes pour changer le cours des choses. Plus important encore : beaucoup ont compris que tout le monde devait désormais se mobiliser pour éviter de futurs dérapages…

« Encore une « affaire » qui va semer le discrédit sur le milieu « illuminé » du jeu de rôle aux yeux du bon peuple. Mais enfin, quand ouvrira-t-on les yeux sur ce qu'est vraiment le jeu de rôle ? Ce n'est pas un sujet d'une minute ou les explications fumeuses de quelque psychologue de bazar qui mettront les choses au clair. A quand un vrai débat ? On nous a assez pris pour des irresponsables ou des demeurés. » I. N. Connu.

« Si ça continue, le jeu de rôle et Tolkien vont être interdits, alors que le tabac (100 000 victimes du cancer) et l'alcool (même chiffre, accidents de la route compris) resteront autorisés parce qu'ils rapportent à l'État ! » Laonyl Farandar.

« L'explication du fait-divers d'Istres qu'a donnée France Inter était bien faite. Ils ont donné notamment la parole à un vendeur d'un magasin spécialisé qui a bien expliqué ce qu'était le jeu de rôle, en précisant que ce n'était pas le genre de divertissement à recommander à quelqu'un doté d'une faible personnalité (ce en quoi je suis relativement d'accord). Dans le concert de croassements médiatesques de ces temps-ci, je pense qu'il est bon de dire qu'il existe des journalistes qui font bien leur travail d'INFORMATION. » Terisonen.

« Je ne comprends pas qu'à Casus vous restiez si timorés ! Que diable, demandez à la presse télévisée cinq minutes pour vous expliquer sur le sujet que vous êtes – du moins je l'espère – les plus aptes à aborder en France ! A moins que je me fasse des idées sur votre bonne volonté… » A. Nonyme.

Échanges de cartes en direct

Tous les mercredis et samedis à 14 h30. Tapez MES + Envoi

« Je ne veux plus entendre dire que les rôlistes confondent leurs rêves (le jeu) avec la réalité. Casus fait son boulot, qui est de nous informer et d'informer le public sur le jeu de rôle, avec les moyens dont il dispose. Le seul moyen pour nous de passer à la télé c'est d'y être invités… Encore faudrait-il que le sujet intéresse les responsables. A nous de les convaincre. En attendant que ce jour arrive, il ne faut pas cesser de parler du jeu de rôle autour de nous. » E. Derosier.

« Évidemment, les affaires récentes m'inquiètent, mais peut-on réagir ? J'en suis pas sûr… Ce qui intéresse les médias, c'est de faire de l'argent, donc de l'audience. Et le grand public, ce qui lui plaît, c'est l'événement, le fait-divers : sang, sexe, argent. Il se moque des « droits de réponse » et de savoir ce que les jeux de rôle apportent ! En revanche, ce que pourraient faire tous les joueurs, c'est : changer de comportement, être moins « ésotériques », moins puérils, etc. Ça ne fera pas changer d'avis les médias, mais l'image du jeu de rôle sera certainement meilleure dans les lycées, facs et autres « centres de culture ». » Kaber.

« Un auditeur de Fun Radio est intervenu, suite à l'affaire d'Istres, pour défendre le jeu de rôle. Quand on lui a demandé à quel jeu il jouait, il a répondu : « Je fais du grandeur-nature. » Ne confondons pas les genres ! Semi-réels, livres dont vous êtes le héros et logiciels dits « de rôle » sur console et PC ne peuvent être utiles pour le vrai jeu de rôle et sa défense que dans la mesure où ils servent de « passerelles » pour un public non initié… » Erik le Rouge.

« Encore une fois, les médias en quête d'audience se sont faits les porte-parole des ligues qui cherchent à susciter l'effroi chez la ménagère de moins de 50 ans… Ils ont fait preuve d'une objectivité digne d'Infos du Monde ou du nouveau Détective. Une fois le drame d'Istres passé, les journaux oublieront tout, en attendant de nous ressortir le fameux couplet « On vous l'avait bien dit » et de gloser sur les 200 à 400 000 psychopathes qui sommeillent dans le milieu du jeu de rôle. Y en a marre de ces doryphores qui s'attaquent à des jeux libres, caustiques, oniriques et éducatifs. Réagissons ! » I. N. Connu.

« Un petit mot en passant : il y a ce soir un téléfilm sur M6 où joueurs de AD&D (nommément cité, produits apparaissant à l'écran) et tueurs psychopathes sont joyeusement assimilés. On vous l'avait bien dit que ça rendait fou !!! En attendant qu'ils soient moins c… » Willy.

« Je me présente : Thierry, j'ai 30 ans, suis président d'une association sur Rennes et me suis occupé pendant un moment de la Guilde de Bretagne. L'incident d'Istres – qui n'est, hélas, pas le premier du genre – devrait peut-être nous amener à réfléchir… avant que d'autres ne le fassent pour nous. En effet, on pourra toujours tirer à boulets rouges sur des journalistes qui font – ou ne font pas – leur métier, cela ne changera rien. Ni pour les victimes, ni pour les gens mal informés sur notre passion commune. Ce n'est certes pas le « poids » que nous représentons qui empêchera les pouvoirs publics d'interdire le jeu de rôle. Peut-être devrions-nous alors nous poser la question : finalement, le jeu de rôle, est-ce pour tout le monde ? C'est un loisir génial – on est bien d'accord – mais comme nous avons peu de moyens de nous exprimer dans les médias, il va sans doute falloir nous montrer plus « stricts ». Nous risquons de devoir « faire la police » chez nous (en nous organisant) avant que d'autres personnes ne le fassent à notre place. Nous aurons certainement besoin de structures nationales (obligatoires ?), afin d'éviter une interdiction pure et simple de jouer ou des contraintes qui nous seront imposées par des gens n'ayant aucune expérience. Suis-je trop pessimiste, où devrons-nous renoncer à notre liberté avant qu'on nous l'enlève ? » Lutin. ■

Grand Quizz-concours :

5 000 francs de lots !

A partir du 10 juin et jusqu'au 10 août, testez vos connaissances en matière de jeux de simulation et gagnez des bons d'achat valables dans les boutiques-relais Descartes. Pour jouer, tapez QUI + Envoi.

- Premier prix : un bon d'achat de 1 500 francs.
- Deuxième prix : un bon d'achat de 1 000 francs.
- Troisième prix : un bon d'achat de 500 francs.
- Quatrième au dixième prix : un bon d'achat de 200 francs.
- Gagneront également un bon d'achat de 200 francs les joueurs classés en 15e, 20e et 25e place au classement le jeudi 10 août à midi !

CASUS BELLI n° 87 juin/juillet 1995. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2e trimestre 1995. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1995. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël assisté de Julie Morineau. Secrétariat : Saloua Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Igor-Alban Chevalier, Cyrille Daujean, Franck Dion, Guillaume Fournier, Didier Guiserix, Jean-Louis Mourier, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

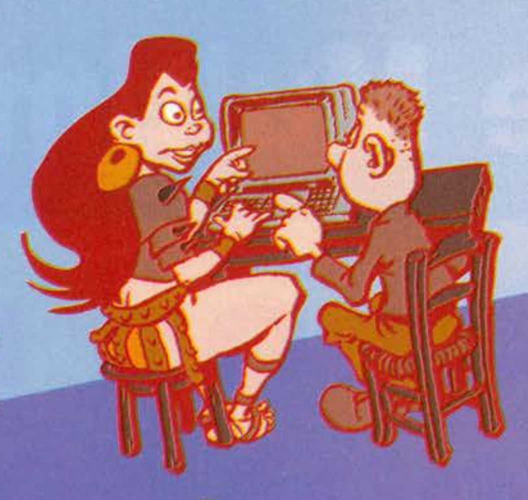
ABONNEMENTS. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Autre pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR, L'appel de Cthulhu est édité en français sous licence Chaosium par Descartes Éditeur, Thoan est édité par Descartes Éditeur, Kult est édité en français par Ludis sous licence Metropolis, Elfquest est édité en français par Halloween Concept sous licence Chaosium.
La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél. : (1) 60.69.56.16.

3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), BLACK RACKAM (navigation et combats entre flibustiers), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur), DONJON (médiéval-fantastique).



3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.



3615 DONJON

Vous dirigez les pas de votre personnage dans les sous-sols de la ville de Laelith (250 niveaux !). Les joueurs peuvent se rencontrer, se parler, se combattre... ou s'entr'aider !

3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).

Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,27 F TTC/mn ou 2,19 F TTC/mn.

3615 DESCARTES

Descartes Editeur vous livre à domicile tous les jeux de son catalogue. (paiement par chèque ou CB).

Le Multimédia existe...

...nos reporters l'ont rencontré !

«Une exceptionnelle exploration journalistique.»

«Rêve ou cauchemar, c'est un nouveau monde qui naît sous nos yeux...»

«Des devoirs de vacances en prime, il fallait oser !»

«Enfin un ouvrage qui s'adresse à tous.»

«Les questions que personne n'a encore posées : A quoi ça sert ? Faut-il s'équiper ? Comment ?»

«Et en cadeau, toute la lumière sur la première traque policière cybernétique.»

«Découvrir 15 nouveaux métiers du multimédia, ça peut donner des idées...»

«Décidément, ces diables de journalistes savent se faire comprendre.»



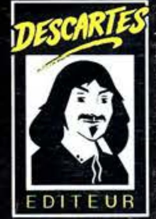
32 F.

+ 1 CD-ROM GRATUIT

Un SCIENCE & VIE JUNIOR très spécial, pour le plaisir de découvrir.

PARUTION LE 14 JUIN 1995


Le 1er réseau spécialisé au service de TOUS les joueurs
Plus de 50 spécialistes à votre service
voir liste des relais p106
DESCARTES
RELAIS
Illustration © MOURIER
JL MOURIER 95


DESCARTES
EDITEUR